PC POWER Zine 全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 加拿大 CAD $18 美國 US $12

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

no.186 2004/11月

Play ▶▶

光碟區

利迪娜獨家試玩光碟 給您505MB的超級震撼!!

LARRY幻想空間
/幻想空間動畫體驗
/幻想空間精采畫面

Evil Genius邪惡天才
/邪惡天才遊戲試玩版
/動畫體驗
/邪惡天才圖片欣賞

其他遊戲精彩動畫欣賞
Xbox盜墓謎城外傳
Xbox狼狽大冒險
Xbox烽火帝國十字軍東征

活動區

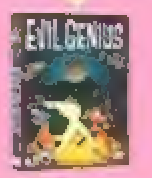
邪惡天才有獎徵答 原版遊戲等你拿！

想得到特攻諜影遊戲光碟嗎？秀出你的理由來！

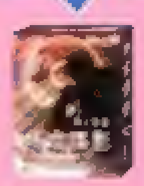


軟體世界改版慶 寄回函拿遊戲

邪惡天才 原版遊戲 10套



特攻諜影 國際中文版 10套



50套超值遊戲等你拿 早寄早送送完為止



評遊戲

遊戲探員終極指南 16

模擬市民2 話說初代開發靈感 徹底分析新作獨特性

獵魔者誇張華麗的畫面特效 到底評價如何

戰火Novalogic繼黑鷹計劃再推代表作

愛神餐館MAX/全面攻擊/特勤機甲隊6/朧月/沉默小組1943/大航海家3/閃擊戰/三國英豪2/幻想新國度/世界棒球/下級生2/こいじばし/

哈遊戲

脫GAME搶先報

單機館 16

邪惡天才顛覆傳統的邪惡養成遊戲

伊蘇六 中文化確定 再掀伊蘇風潮

風色幻想三 …… 特技攻擊大曝光

勁爆美國職籃2005/消防第六分隊/海商王二/新世紀戰團/特攻諜影/紙莎草書二/嘿咻魔法娘/光輝傳承/美食天堂之台灣食字路口/…………

線上館 9

金庸群俠傳Online2 再創金庸武功美學 精深內功搶先報導

R.O.S.E Online 韓國重力社最新線上角色扮演

神魔Online 100％國產線上武俠代表作 完整解析

月光LULU/戀愛盒子Online/新天上碑Online 2.80版：天上奇人/…

東洋館 4

Relict～トキのれもの～ / ホームメイド-Homemaid- / 夏ノ空-カノンラ- / Virgin Snow～雪降る丘であなたと～

非專題

2004 TGS 展場連線直擊

最完整的攤位介紹 直擊數十家重量級廠商

全攻略

毀滅戰士三 關卡指南

快速上手保證班 特約作家破關心得獨家公開

RO樂園

多數RO玩家曾經擁有的夢 騎士之路

五大型騎士完整配點技法

超首選

萬人期待的強作

大富翁七 遊寶島 帶你重遊大富翁的過去與未來



聖騎士之戰 日本SAMMY 2D格鬥最高傑作 完全中文化第一彈



戰鎚 破曉之戰 元祖半獸人現身戰鎚 引發最強的即時戰略卡位戰



騷主義 掌握街頭流行脈動

人形町 黑暗與光明的大對決 Panda Z熊貓鐵金剛

瘋電影 今年秋天最有笑料的電影 鯊魚黑幫

動漫迷 /犬夜叉第三季 /其它漫畫資訊…

硬底子 強化電腦的最佳指南

一顆不夠看，兩顆才厲害！

圖誠XGI Volari V8系列 登場上市

青雲GeForce 6800U顯示卡、麗臺WinFast A400 TDH顯示卡、…………

16款本月3C燒貨介紹

聊遊戲 東南西北聊不停

只要有人類存在的一天，遊戲就將會不斷的演進。

找新聞 電玩界的小道消息

SQUARE公佈最新MMORPG 幻想之地

NAMCO首款即時戰略 星海梟雄 公佈

PS2時尚改款 超薄機型 SCPH-70000

超商・書店退書截止日期94年01月15日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 11
Printed in Taiwan

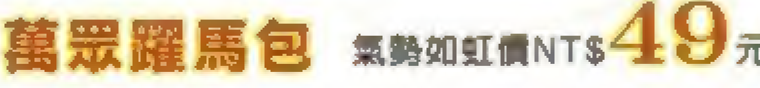


自創幫會爭霸天下
無人數上限，人人都能挑戰幫主之位，創建天下第一幫。

五行系統裝備覺醒
五行裝備衍生出二十二種暗藏屬性，能力提升傲視江湖。

十大門派技能全開
集合各大門派的武林絕學，華麗登場。

宋金大戰全力開打
聚集全武林英雄好漢，決戰氣勢磅礡的宋金戰場。



萬眾躍馬包 氣勢如虹價NT$49元



劍俠情緣資料片2片
150點開卡點數帳號3組(僅供開新帳號使用)
使用手冊一本(含操作說明)
東邪西毒的剋星 熊貓防毒軟體免費試用15天
新手衝等20級，送你「黑馬」衝衝衝
(93/12/23前衝等至20級就送虛擬寶物「黑馬」一匹)

攻略大吉包 大吉大利價NT$199元

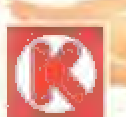


劍俠情緣資料片2片
開卡30天帳號1組(僅供開新帳號使用)
使用手冊1本(含操作說明)
新手攻略易筋經1本(新手攻略含地圖)
東邪西毒的剋星 熊貓防毒軟體免費試用15天
包包有獎!虛擬寶物寶馬1匹+猴年吉祥包1個
(至93/12/23止)
[寶劍出鞘]虛擬寶物刮刮卡1張
(93/12/23前就有機會刮中虛擬寶物「岳王劍」!)

全省各大廠商、3C通路均有販售







【萊爾富、劍俠情緣千萬大放送!闖蕩江湖好輕鬆!】
●93年11月30日前於萊爾富購買首批產品包，即可獲得虛擬幣一萬元及參加五十萬虛擬幣大抽獎!(名額兩名)

【全家、劍俠情緣即時樂中秋!】
●93年11月30日前於全家購買首批產品包，就有機會刮中LCD液晶螢幕或猴年吉祥包等虛擬寶物哦!

遊戲相關訊息，請密切注意官網 jx.gameflier.com 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容爲主，本廣告提供資料僅供參考。



【劍俠出招-情緣7-11】

●93年11月30日前於7-11購買首批產品包，即可獲得開卡月卡及虛擬寶物等大獎哦！

【劍俠在OK，情緣有好禮】

●93年11月30日前於OK便利店購買首批產品包，就有機會獲得猴年吉祥包、回天丹等虛擬寶物哦！



天下第一幫，總獎金新台幣百萬大放送！
第一個建幫並且達到幫眾一百人
及幫眾排行榜前十名，就可以拿現金哦。
活動時間：
93年9月23日起至93年11月08日止
活動方式：
組幫資格
1.統率力：30以上，藉由組隊當隊長提升
2.聲望：450以上，聲望可以通過作任務獲得，包括新手村任務。
3.宋金大戰的戰利品：岳王劍
4.金錢：10萬兩
5.身在江湖的自由人(即門派出師50級)達到以上條件者可以去華山絕頂找金山掌門申請建立幫派。
※申請入幫條件：門派出師（50級）
獎勵方式：
1.百人第一幫：
當玩家於劍俠開戰後，第一個建幫並且達到幫眾100人，即贈與該幫獎勵金現金10萬。
2.十強百人幫：
遊戲中有前十名幫眾排行，每日都會在遊戲中公佈幫眾最多的前10強，活動截止時的10大百人幫，每一個幫派都可以獲得5萬元獎金，累計發出百萬獎金。
注意事項：
●依中華民國稅法規定，中獎金額超過新台幣13,333元，中獎者需扣繳15%的稅金。●中獎名單及領獎方法將公布於官網 jx.gameflier.com。●主辦單位保留本次活動及贈獎辦法的修改權利。一切以劍俠官網 jx.gameflier.com公佈為主。●活動僅限台灣地區。●本活動僅限天王、翠煙二伺服器。
※遊戲新幹線保有更換獎項權利，一切以劍俠官網公佈為主。
插畫家 發朋
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
KINGSOFT
金山軟件股份公司
©&© 2004 Soft-World International Corp.
© 2004 Gameflier International Corp.
© 2004 Kingsoft Corp. All Rights reserved.


劍俠情緣
jx online
生死相許的依賴....
生生世世 深情相許的線上遊戲


KOEI
GAME CITY
http://gamecity.koei.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw



窮究道業、天下即至



太閤立志傳V®

以巧妙的立身出世，到成為天下人的豐臣秀吉。只有具備力量和機智，才能讓自己生存在戰國之世。
奔馳在激盪的時代，這兒有著多樣的人生！ 探究個別的方式，在個別的領域裡直指天下第一！

好評熱賣中

1,350元 Windows® 98/Me/2000/XP版



http://gamecity.koei.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw


忍者
學會所有的忍術
劍豪
開道場與流派，
名聲轟動天下！
武士
幫助大名走向天下一統呢？
還是發起叛亂由自己取得天下呢？
海賊
支配海上的流通，
成為日本近海的霸者！
商人
稱霸全國的商業圈，
以財力君臨天下！
體驗戰國時代各式各樣的生活

軟體世界 No.186 11 CONTENTS
NOVEMBER 2004







靚 GAME 搶先報
「哈遊戲」









未來．誰？　我是誰？

FABLE

你的上一秒，決定你的下一秒

神鬼寓言



你的每個行為，都會決定你成長的外表，也決定此後別人如何看待你！這是個面對自己一生的冒險之旅，你想選擇正義之路，或是將生命奉獻給邪惡，還是在其中恣意游走？全看你這一秒怎麼做！在踏上自己的命運之路時，切記：絕不會有一樣的"神鬼寓言"你，想成為什麼樣？

www.xbox.com/tw



Microsoft game studios







it's good to play together









軟體世界 186 期廣告索引
華星科藝
新之光



嘿！敢上線和我一決生死嗎？
DEAD OR ALIVE
ULTIMATE
終極生死格鬥
www.xbox.com/tw
ONLY ON XBOX
DEAD OR ALIVE
www.doaultimate.com
TECMO
XBOX
It's good to play together
XBOX LIVE

編輯亂亂話

過了中秋節之後，天氣也開始逐漸轉涼了，像最近台北的溫度突然降了好幾度，淡水的氣溫甚至低到十幾度，而中南部的溫度在白天雖然較高，但晚上也有相當大的溫差，所以各位讀者在出門前可要多穿件衣服，先要有健康的身體，才能有快樂幸福的生活喔！晚上在網咖熬夜玩遊戲的玩家，更要小心別著涼啦～否則筆者就是個最好的例子～

把網咖當成旅館的 小葉

經由軟世與遊世兩本雜誌的合併，再加上軟世新改版的一連串大工程，編輯部可說是忙得雞飛狗跳，不僅所有版型、專欄內容都要重新規劃，連週邊、抽獎贈品及訂戶等也都得費很大的工夫，所以這趟可說是相當艱鉅的任務，不過只要各位看倌對於我們的內容能覺得滿意的話，那這一切可說都是值得的。不管是軟世或遊世的老讀者，或是好奇來觀賞的新讀者，都還請各位往後多多支持喔！

一切都以大局著想的 龍大叔

呼~軟世大改版終於問世了，如同看到自己初生的baby一樣，讓人忍不住的呵護、愛惜捏，而為了讓她更茁壯，編輯們都不辭辛勞的日夜工作，就是為了使她成為遊戲雜誌界一顆永恆不滅的星星啊！不過終歸還是得仰賴各位可愛讀者的愛心灌溉才得以成就其健康的成長生涯哩！大家一起為她的轉生慶祝吧！

看來要準備一個大蛋糕的 堤比犬兒

你還再找甚麼嗎？是否覺得少了一片甚麼東西呢…對啦，就是MegaDisc石盤啦。別懷疑，這次沒有，下次也還是沒有…因為…… 歐茲我不想再繼續刻石盤啦，累斃了>_<‥網路的發展，到現在已經成為電腦的基本配備啦。還再堅持單機嗎？哪你真的就要被淘汰了。快點去申請寬頻上網，一起在網路上痛快廝殺吧。歐茲的另一個最愛，電腦軟硬體，改為硬底子專欄繼續為大家服務。希望喜好電腦軟硬體的玩家能多多發表一下您的意見，我會盡最大的努力為大夥介紹最新的電腦資訊。

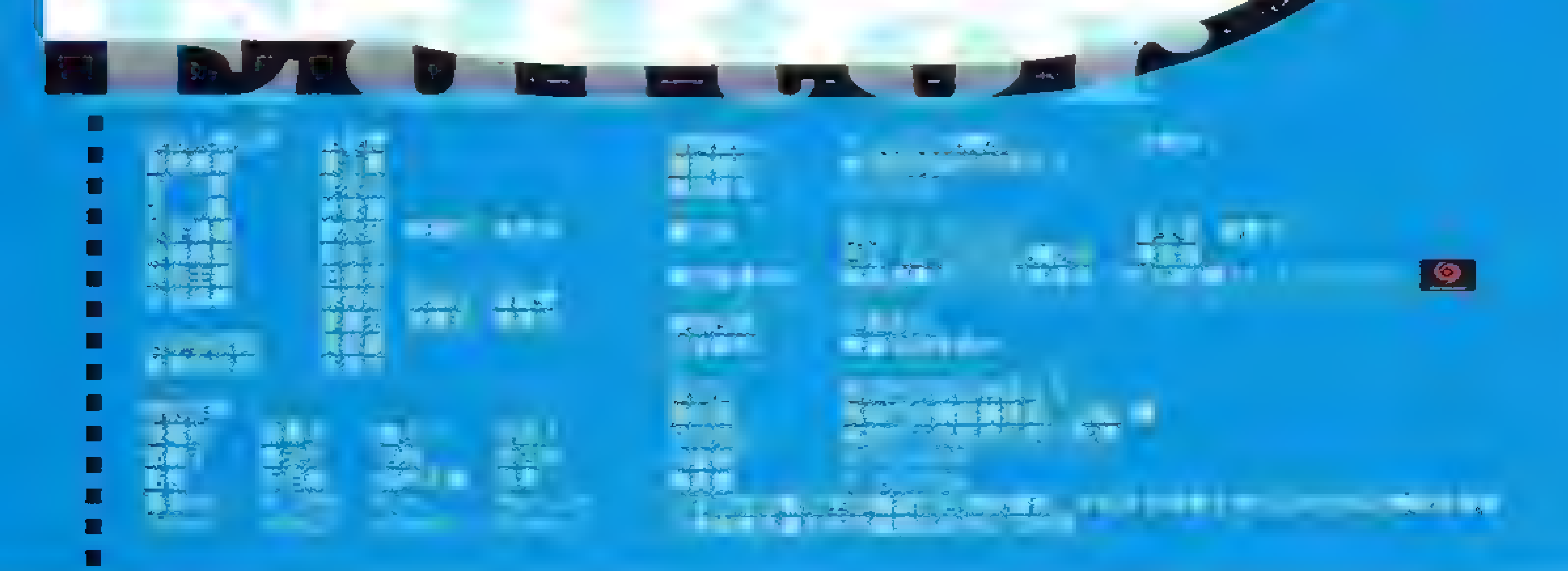
乖小孩就要聽歐老大的話去換寬頻喔 神秘歐茲

不同的環境、不同的合作夥伴，但做出一本雜誌並讓讀者認同的情感是不變的，堅守單機報導也是不變的，大家可以說我們是一股清流或是不知市場變化的笨蛋，但給讀者不同於線上遊戲專門誌的報導方向也是編輯部的堅持，但光只有編輯部的努力是不夠的，玩家與廠商才是這塊遊戲產業的主角，雜誌充其量不過是這兩方的接點處。台灣玩遊戲的人口並就不多，在市場只有那一小塊的情況下，廠商要宣傳也要有合理的利潤下，能幫忙廠商的也只有玩家，玩家的支持也才能讓廠商有信心開發或是代理更好玩的遊戲給玩家，互生互利才是遊戲產業生態的寫照。說這麼多廢話似乎都沒談到新改版的軟體世界有什麼不一樣的地方，不過也不用多說看了就知道。

感嘆台灣遊戲產業生病的 扁哥

中秋節大家都變胖了不少吧！究竟從什麼時候開始，中秋節一定要烤肉，放煙火滴！不過，今年的月亮還真是又大又圓，果然是九年來最圓的月亮呀！

還沉浸在中秋烤肉的 二小姐



榮獲2004 GAMESTAR
最佳代理線上遊戲

天上奇人

FINAL STEP [2.80]

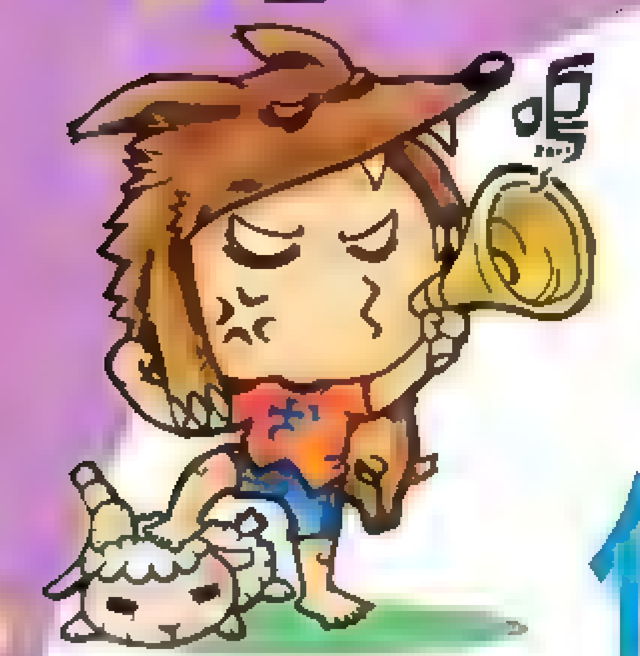
- 天上奇人 超越正邪一统江湖
- 聯盟系统 统帥聯軍叱吒奪城
- 生產技能 鍛造寶刀技壓群雄
- 鴛鴦神功 夫妻情深威力倍增
- 攻城神器 殲滅千軍彈指之間
- 守護神靈 打怪練功如有神助
- 幻影符咒 怪物造型隨心變換
- 红人監獄 服刑懺悔重新做人



http://1003b.pfamily.com.tw

全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線 (02)2948-9899

★月費300 最實在！★遊戲 0外掛 最公平！



據說，編輯部裡藏有極機密的「Top 10特約」名單，包括「錯別字最多」、「最會拖稿」、「稿費最貴」等等。很遺憾地，小小完全擠不上任何一份榜單，真是悲憤啊～怎會小到如此不起眼！幸好，不才的小小有項專長，那就是「嚕」。所以，請新增一份「最嚕特約」名單吧！這樣，好友發電姬和無辜羊也都可以和小小一起手牽手上榜了！

你值得更好的！

時序轉入光輝的十月，那些想在遊戲公司找份差事的朋友們，都如願以償了嗎？在此衷心祈盼各位美夢成真！至於，還苦無機會的朋友們，小小非常瞭解你們是屬於「對未來抱持希望；對理想有所堅持」的一群。為了向這樣的各位致上最敬意，小小決心揭露比遊戲公司更棒的工作場所給諸位參考，但請大家為自身權益著想，別再張揚出去！

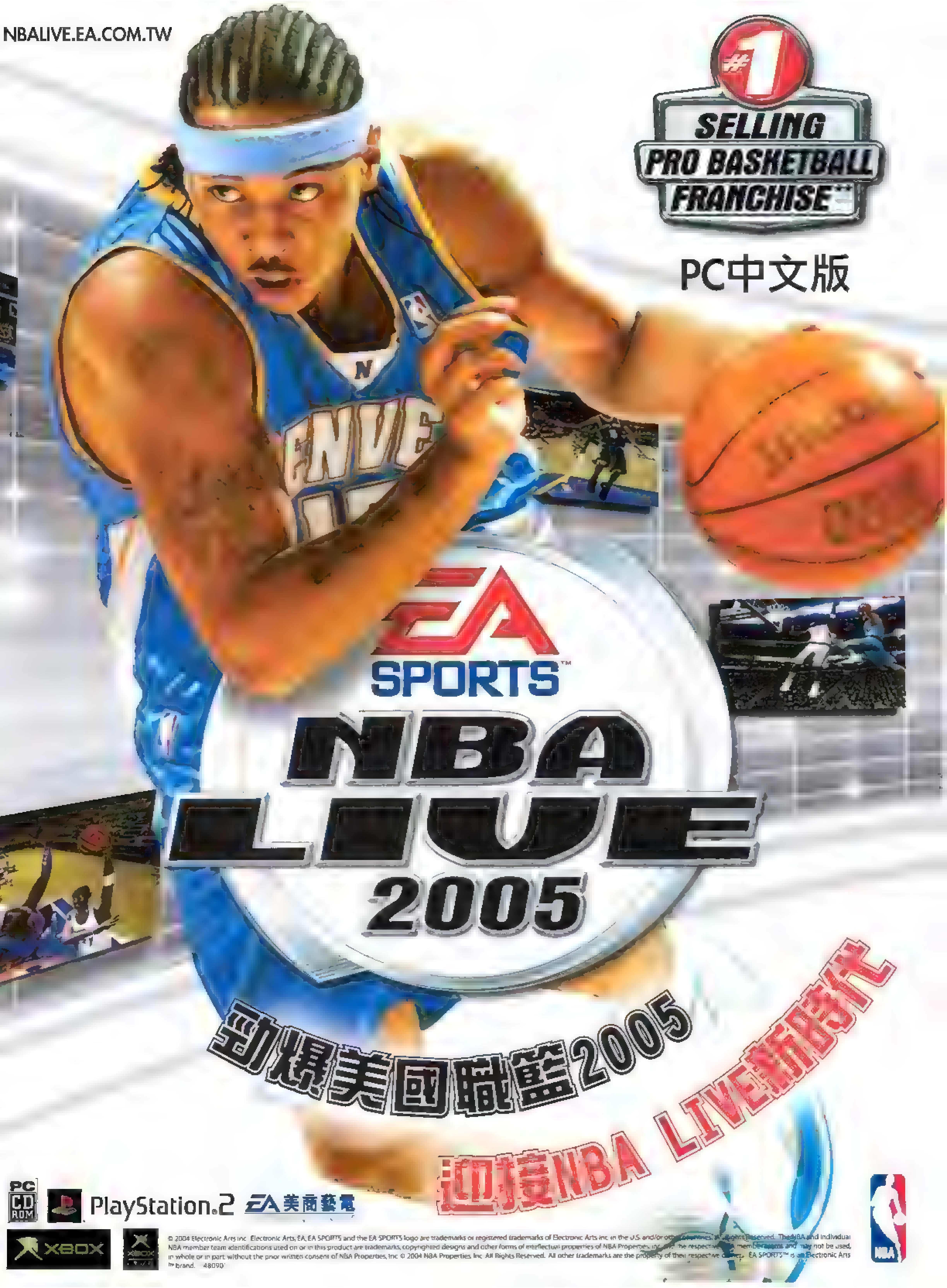
還有哪裡是比「上班時間可以當著老闆的面玩遊戲」更讚的地方呢？那當然是：坐在辦公室，遊戲公司就自動把遊戲軟體送上門來；上班時能夠光明正大在老闆面前玩各家公司的遊戲；興致大發，可以呼喚同事一起連線；玩得不爽，可以理直氣壯地訐譙；心情好，能打電話到遊戲公司，催促他們趕快把最新的遊戲寄來；看中意哪套遊戲的週邊產品，還能厚顏地「索賄」；幸運的話，連硬體週邊都能免費A到，出門遞名片時，那些遊戲公司的大大小小，就算不客氣三分，也要禮讓一下！說到這裡，你猜出是哪個單位了嗎？沒錯！答案就是遊戲媒體。

上面所說的這些好康，基本上在媒體工作的每一份子，多少都能分杯羹。但最直接的受惠者，還屬能產出文字的編輯們。俗話說得好，「天下沒有白吃的午餐」，要進入福利這麼好的單位工作，自然是要比進一般遊戲公司多把刷子才行。作為能產出文字的編輯，理所當然就是要會寫文章了。看到這裡，你該不會突然緊張得手足無措吧？叫你多準備把刷子，可也沒說這刷毛要有多濃密，遊戲嘛！哪有那麼嚴肅？只要符合下列三項條件，就差不到哪兒去！第一，能講出通順的句子。第二，會用逗號、句號、驚歎號、問號和頓號等五種標點符號。第三，用注音輸入法時，記得要選字！錯字少一點，別字少一點，也就過關啦！

擁有這把刷子，再來就靠面試前的準備功夫。所謂的「準備」，並不是叫你去搬一堆遊戲來玩，這樣找工作未免太辛苦！拿一、兩個遊戲網站和兩、三本最新的遊戲雜誌惡補一番，把最近強檔的預覽和著名遊戲的評論給看一看，也就夠了。最後，就視面試當天的表現。請記住！和你談話這個人，就算記憶力再差、腦袋再不清楚，也在業界混過好些年，千萬別想唬弄他！對於你不確定的事物或名詞，請謹守兩道準則。其一，少說少錯；古人說「要懂得藏拙」不是沒道理的。其二，微笑帶過；如果你的笑容夠漂亮，對方甚至可能忘情地暢談，這時你只須扮演良好的聽眾，他就會覺得你倆相當投緣，那麼你大概就可以回家等候人事通知了。

若是你具備寫作能力，又為事前準備盡了最大努力，卻還不幸地被這些前輩所見棄，那絕非你不夠好，而是僧多粥少，遊戲媒體又容易倒。這時，可別喪氣！請繼續和那位面試官保持聯繫，將你對某款遊戲的心得寫成文章寄去，表達你想成為他們特約作家的誠意，如此堅持不易，終有一天能混進去！

嚕小小 ■


NBALIVE.EA.COM.TW
#1
SELLING
PRO BASKETBALL
FRANCHISE
PC中文版
EA SPORTS
NBA
LIVE
2005
勁爆美國職籃2005
迎接NBA LIVE新時代
PC CD ROM
PlayStation.2
EA 美商藝電
XBOX
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2004 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 48090
NBA



由近幾年的遊戲發展來看，聲光效果越趨華麗，程式引擎的進步也是有目共睹，但相對地，在內容及創意上卻是停滯不前。難道遊戲的發展已經到了瓶頸了嗎？

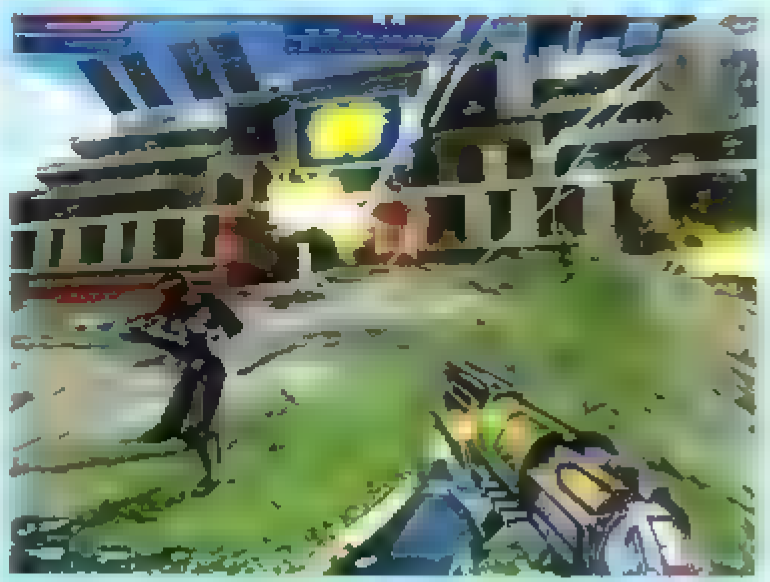
電腦遊戲進行式

撰文/Mr.化石

從接觸記憶體只有64K的蘋果(APPLE)開始，筆者在電腦遊戲界也混了快二十年了，眼看電腦遊戲的媒介從錄音帶(這可是某家廠商踏入遊戲界的契機)、5.25吋磁片、3.5吋磁片，進化到CD、DVD及現在的網路，一日千里仍不足以形容這樣的變遷。不過有一樣至今未變的，就是這些遊戲都是為了娛樂人類玩家而設計的(雖然也有人喜歡花月卡錢讓電腦代玩，但也是滿足自身成就感的另一種方式)。



由於讓玩家從遊戲中得到滿足，才能讓自己的荷包也得到滿足，因此二十年來的遊戲製作者，莫不以開發更新、更有趣的遊戲來吸引玩家，因此各種遊戲類型紛紛出籠，從早先較簡單的動作類(打磚塊、乒乓球)、射擊類(入侵者、小蜜蜂)，到後面以內涵為主的冒險類(蘋果莊園、國王密使)、角色扮演類(創世紀、巫術)，或是講求擬真的模擬類(模擬飛行、魚叉)、戰略類(大戰略、戰神)、策略類(模擬城市、鐵路大亨)、以電腦替代真人對手的博奕類(大富翁、麻將)，這些遊戲類型的形成，也都是為了滿足各類玩家心中深處的渴望及夢想，讓他們在另一個虛擬的世界中得到平常所不能、所無法或不敢去嘗試的各種生活；有句話說得好："人生如戲，戲如人生"，這句話延伸到遊戲上也是相當貼切的。



但是玩家的需求是無止盡的，之前的各種類型已經漸漸無法滿足接觸到更多資訊的現代人，因此遊戲也產生了所謂的改革與進步，類型也因此逐漸結合，例如動作射擊類(毀滅戰士、雷神之鎚)、動作角色扮演(忍者秘術、暗黑破壞神)、即時戰略類(沙丘魔堡、魔獸爭霸)、動作冒險(古墓奇兵、神鬼冒險)等各式各樣的衍生綜合類型，也都是因應現代人追求節奏更快速、更緊湊、更多元化的遊戲型態所產生的。



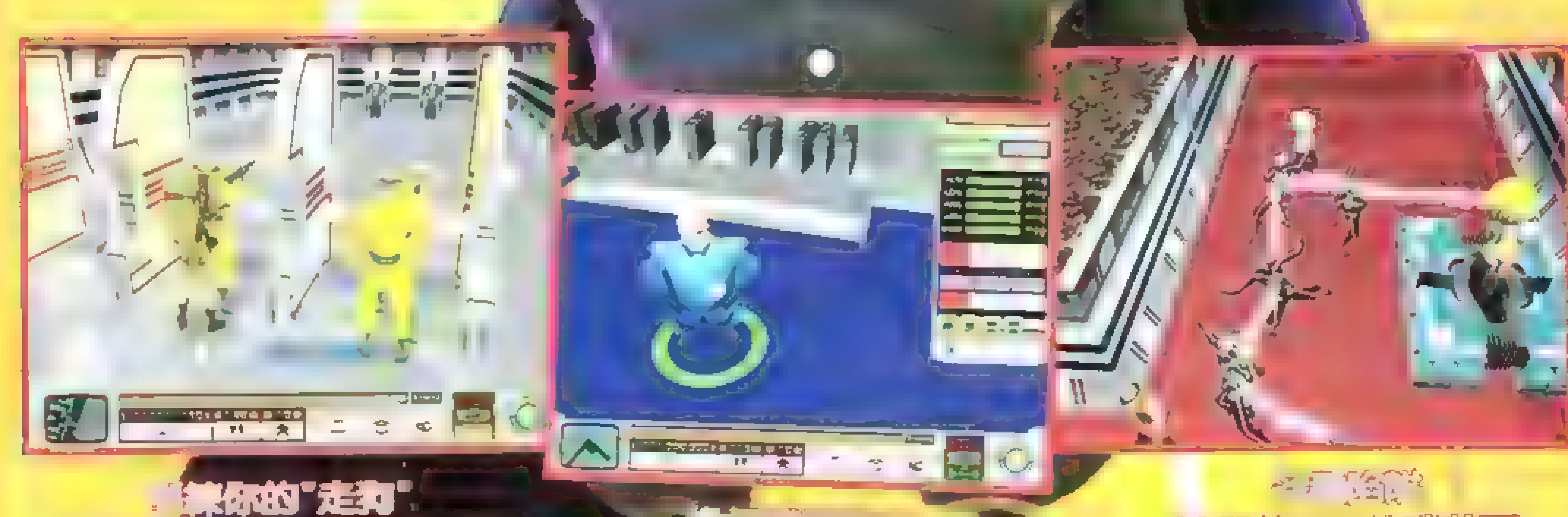
到了近年來，大眾網路的興起，不僅大幅改變人類的生活習性，造成許多人只憑藉網路就能遊遍世界，因此遊戲也深深受到其影響，原先以單機型態，只供玩家一人或頂多幾個朋友擠在同一台或鄰近電腦進行的遊戲，藉著網路也化成了能讓更多玩家一起進行的遊戲，如區域連線遊戲(星海爭霸、CS)、線上遊戲(網路創世紀、RO)，都是能讓各區域的玩家，藉由網路在同一個虛擬世界互動，體驗另一種新的生活型態



從以上的演化史，我們可以看出，隨著科技的進步及資訊的流通，遊戲類型的變化不是一成不變的，而且只要有人類存在的一天，遊戲仍將會不斷的演進，因為遊戲可以說是將人類夢想具體去實現的最好方式之一，只要人類有想要追求夢想的慾望，遊戲就會永遠存在。



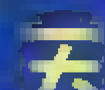
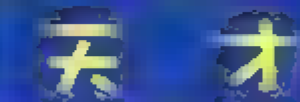


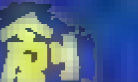



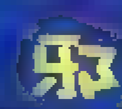
How Evil Are You ?



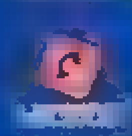


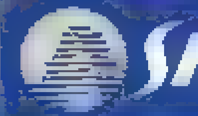





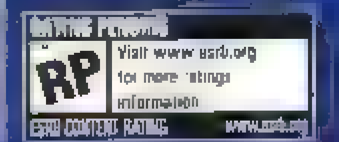


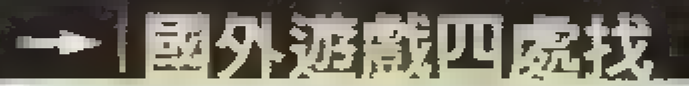








SQUARE 公佈最新 MMORPG

SQUARE ENIX 日前更新了他們官方網站，而且公佈了一款開發中的電腦 MMORPG 新作品《幻想之地》(Fantasy Earth The Ring of Dominion)，雖然目前還沒有公佈明確的遊戲內容，但就目前的訊息來看，應該是款幻想風格的MMORPG 作品。整個遊戲是設定在一個幻想的魔法國度「多明尼恩」，因為這個魔法世界存在的一只充滿魔力的「至尊戒」，為了爭奪這個指環，多明尼恩中最強大的五個國家竟然彼此戰爭不休，不但無辜百姓牽連其中，甚至連魔物也四處橫行作虐，整個世界面臨分崩離析的命運。而在此時，一位帶有解救蒼生危難的少女出現，宛如聖女貞德一樣號召有志之士響應，為了維護世界和平而奮戰。

在官網上面還標榜著，這是一款 MMOARPGxS (Massively Multiplayer Online Action RPG x Strategy) 即「大型多人

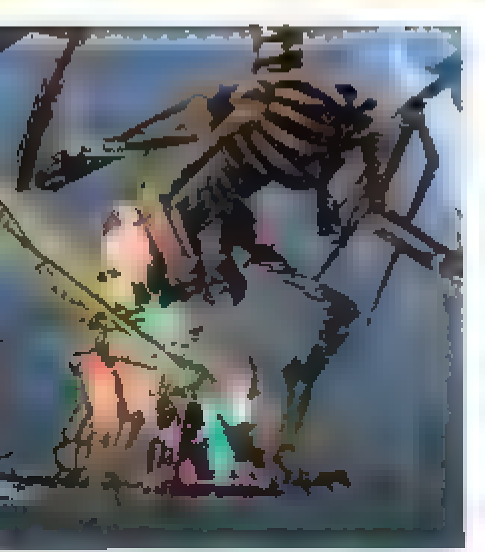


・遊戲執行畫面，看到這樣的畫面不知要用怎樣等級的電腦才跑得動，而由公開的畫面上看來，也未加上遊戲介面，所以目前只能確定它是一款線上動作 RPG 而已



NAMCO與韓國攜手發展線上遊戲

NAMCO 日前宣佈跟韓國 EOLITH 公司合作，首波合作的兩款遊戲都是以益智型式為主，並授權韓國方面經營成立了網站「Wagame.com」提供線上遊戲服務。NAMCO 這次公佈的兩款線上休閒遊戲，分別是以 1981 年曾經大好評的大型電玩遊戲《小蜜蜂》，以及 PS 上的益智遊戲《爆彈小子》為主，主要的遊戲玩法沒變，不過對應萬人網路連線對戰。另外這幾款線上休閒遊戲玩家都不需下載檔案或是安裝，只要連上網站就能直接玩，其實跟臺灣的「戲谷」的定位差不多，都是提供簡單的休閒遊戲為主，而NAMCO也會持續提供更多的休閒遊戲，該網站會先在韓國營運，是否引進台灣那就是個未知數。





＊遊戲動畫擷取畫面，雖說是 SQUARE ENIX 所開發的遊戲但明顯偏向 ENIX 的遊戲風格

幻想之地

連線動作角色扮演x戰略」類型遊戲，從其日文官網的解說上看來，其戰略還是指「即時戰略 (Real-Time Strategy)」，所以《幻想之地》是個標榜爽快動作成份的 MMORPG，不但在遊戲中玩家可以盡情享受 PK 戰鬥的樂趣，另外組隊進行公會戰、攻城戰更是遊戲的另一大賣點，而且要求公會隊伍之間每個人物、職業都有其獨特性，是個重視戰略部署的動作 MMORPG，而在即時戰略方面，屆時玩家可以像即時戰略遊戲般在遊戲裡建築自己的碉堡或要塞。這款遊戲預計2005年在日本推出。官方網址：http://www.playonline.com/fe/

關於 SQUARE ENIX 的 PlayOnline



SQUARE ENIX 算是日本最大的遊戲公司，旗下的《PlayOnline》網路服務也提供了包含 PC/PS2 完善的網路服務內容。目前 SQUARE ENIX 在線上遊戲發表的產品內容十分廣泛，在PS2上有包含《FFXI》與《雷霆任務 Online》等遊戲，在PC 版 MORPG 的遊戲產品更多，包括《FFXI》、《無盡的任務II》、《魔力寶貝》、《深邃幻想》等都是SQUARE ENIX 的服務範圍。而這款《幻想之星》則是他們最新公佈的遊戲內容，看來 SQUARE ENIX將領導日本線上遊戲成為主流的決心可想而知。



《亞特蘭提斯的進化》公佈畫面

《亞特蘭提斯進化》(ATLANTIS EVOLUTION)是講述神秘古大陸亞特蘭提斯的一個全新遊戲系列的第一章，之前的《亞特蘭提斯》系列以其充滿幻想感覺的遊戲過程而受到了玩家的廣泛好評，如今這款新作將會帶給玩家全新的感覺。遊戲講述１９０４年，冒險家兼攝影師Curtis Hewitt在一次冒險的途中被旋渦捲入失落的大陸「亞特蘭提斯」的城市中心，這是一個具有超高科技的地方，人們秉承古老的宗教信仰，在這個離奇的大陸裡，Curtis開始了驚異的大冒險。

在此之前，《亞特蘭提斯》系列全球銷量共超過100萬套，是幻想冒險遊戲中相當著名的品牌。這款遊戲將會讓玩家感受到更加複雜而有趣的故事情節，探索亞特蘭提斯的文化和迷人的奇幻科技。本作中共有30 多名個性迥異的角色，遊戲時間超過30 個小時。而系列作一貫的賣點之一，「音樂」依然則是由系列一、二兩作的製作組負責

《迅雷先鋒 4》釋出四張遊戲新圖片

替 VU Games 開發《銀河生死鬥：復仇祭 (Tribes: Vengeance)》的遊戲開發商 Irrational Games 另外也接手了 VUG 旗下 SIERRA 名系列最新作：《迅雷先鋒 4 (SWAT 4)》的開發工作，日前他們釋出《迅雷先鋒 4》的最新遊戲畫面四張，《迅雷先鋒 4 》使用能提供十六種獨特環境的 Vengeance 引擎來開發。遊戲將採用 Havoc 物理引擎來使這款遊戲更加的逼真，玩家將能用到真正 SWAT 小組所用的武器裝備，像是 Colt M-4 卡賓槍、 Benelli M4 Super 90 霰彈槍以及 SureFire 戰術電筒等。《迅雷先鋒 4 》將包含一個多人連線對戰或團隊合作模式，PC 版預計明年第一季推出。



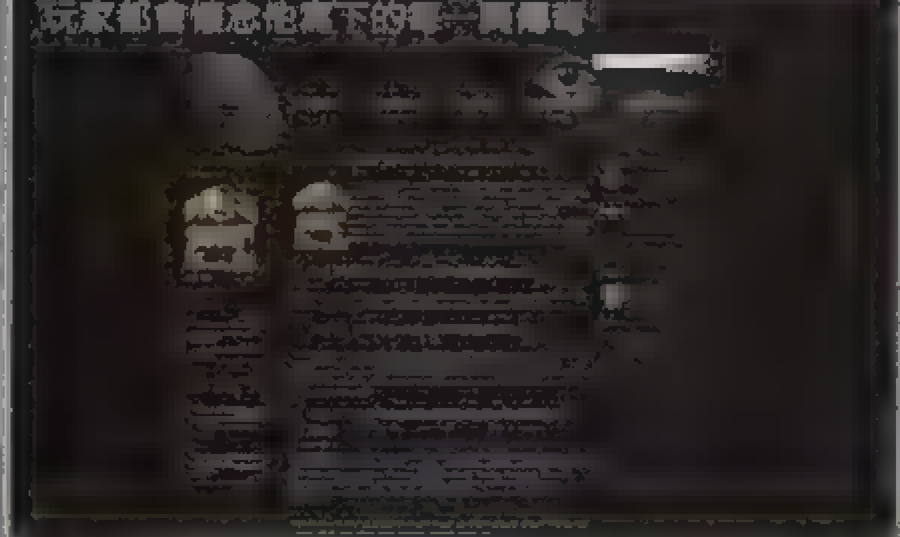
產業八卦室

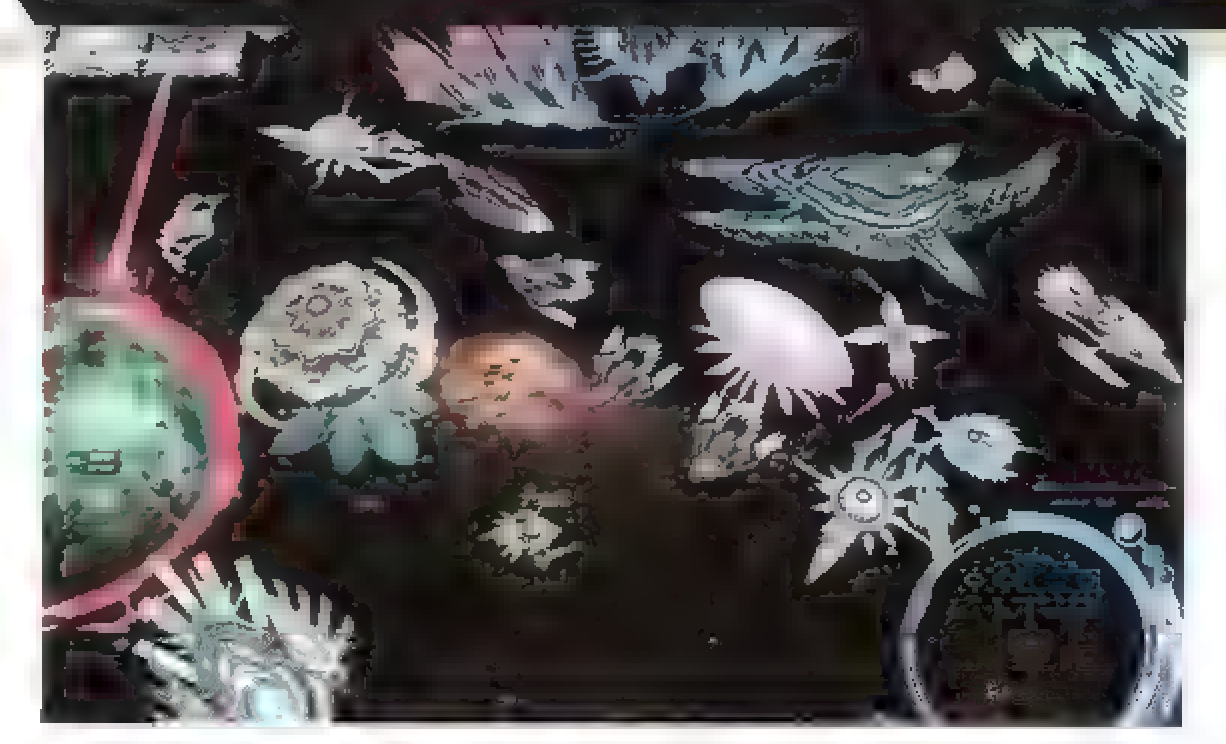
《Doom3》之父 Carmack考慮引退



John Carmack是id Software創辦人之一，大家都知道他的興趣早已從法拉利轉移到火箭，他最大的嗜好就是研究火箭與太空科學，甚至成立了Armadillo Aerospace這支專門研究火箭技術的團隊。八月初他們的一具火箭墜毀，連發射火箭的專用車輛都被摧毀，更成了許多玩家爭相轉寄的話題。然而日前Carmack接受CNN財經專欄訪問時，卻表示他正考慮退休。在這篇報導中，Carmack說出了許多原因，例如他希望每天能好好睡八小時，多點時間陪老婆，專心搞他的火箭……還有一個很重要的原因沒提到，那就是他早就賺夠了，《Doom3》的成功毫無疑問讓id Software繼續穩坐業界龍頭地位，這個引擎至少可以讓他們賣三到四年。

Carmack是否真的會退休，這已經不重要了，即使他不退休，他也不可能再擔任第一線的開發工作，所以未來id Software的走向，必須由他在這十年來培養的班底來承擔。對於企業體質強韌的id Software來說，Carmack退休或者淡出絕對不是個危機，充其量只是少了一個做精神口號人物而已。另外，幾年前John Romero離開id Software自立門戶，當時大家都以為id Software將會一蹶不振，但是id Software後來的表現非常正確的策略，讓他們幾年來一直都是業界最賺錢的公司。Carmack淡出遊戲業界，我相信對於id Software和整個遊戲產業影響不大，但是每個老玩家都會懷念他寫下的每一頁傳奇。



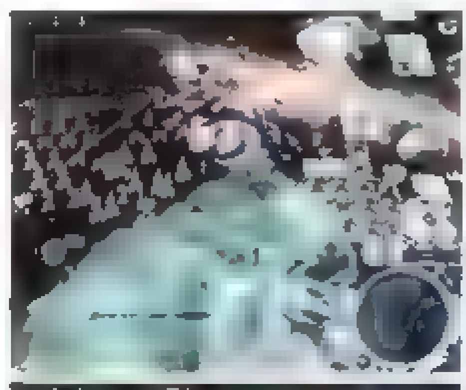


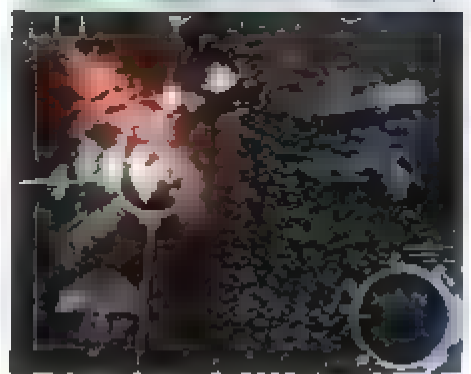
NAMCO首款即時戰略遊戲《星海梟雄》公佈

《星海梟雄》是一款以外太空科幻題材為主的即時戰略遊戲。不過，大家比較熟悉的電腦3D太空即時戰略遊戲如《萬艦齊發 Homeworld》不太相同，這是把NAMCO在1980年代早期的大型電玩射擊遊戲《小蜜蜂》的世界觀加以發揮，並導入了更多即時戰略的遊戲要素，如資源調度、兵力部署、作戰單位生產……等等，使得《星海梟雄》的遊戲風格十分特殊。

猛一看到《星海梟雄》遊戲畫面，一定會被異形生物般的太空船造型所吸引吧！沒錯，遊戲中的所有作戰單位都是以《小蜜蜂》中那些具有昆蟲風格的太空船造型為主，玩家在遊戲中扮演聯邦宇宙軍的指揮官，為了抵抗外星異形的大舉入侵而展開大規模的宇宙戰爭，這就是《星海梟雄》的遊戲世界觀。

在《星海梟雄》遊戲中的戰略設定也不同於其他即時戰略遊戲，玩家在廣大的宇宙中要想盡辦法去占領各地區的行星，因為每個行星都是戰略據點，唯有在行星中才能進行資源生產與作戰單位調度，所以這也類似微軟的《王國的興起》一樣，有著「領土國界」的概念，在自己的領土中能把所有資源收歸己有，而隨著領土範圍的擴大也會更增加自我陣營的實力。





在遊戲畫面表現上為了營造大規模宇宙戰爭的魄力，所以會有數以百計的太空船在畫面中進行砲襲戰爭，看到敵我雙方太空船一字排開，猛烈的雷射光炮火漫天襲來的大魄力攻擊場景，還真的有電影《星際大戰》般的大宇宙戰爭魄力，遊戲預計今年10月推出，並且支援多人網路對戰。

《戰慄時空2》 母碟交付裴凡迪



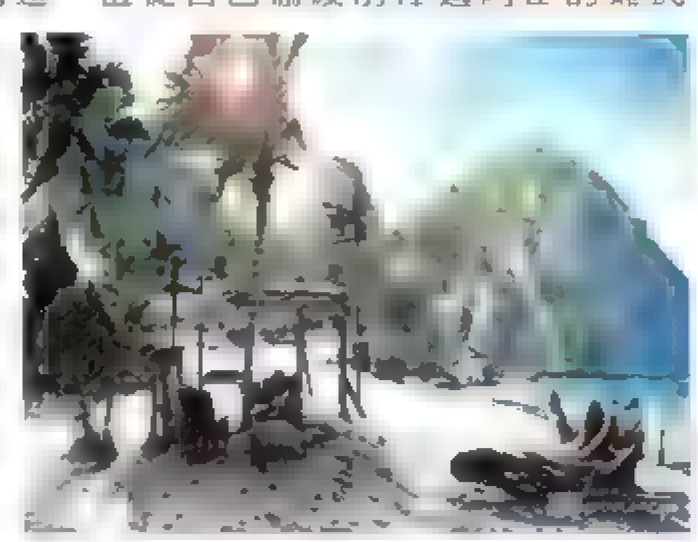
Valve官方宣佈，《戰慄時空2》這部跳票一年的射擊大作終於製作完畢，《戰慄時空2》母碟已經交付裴凡迪。將母碟交付發行商，這意味著開發階段的結束，剩下的工作是看裴凡迪審核母碟的結果，如果審核通過，那麼就可以進行壓片。雖然到現在官方仍然沒有說明《戰慄時空2》正確的上市時間，但小編猜想不至於會拖到11月吧！

另外，關於《戰慄時空2》Steam預先下載的事情，目前最新的消息是預先下載的最後階段已經開始，至於Valve何時開放下載，如何授權下載，目前沒有任何消息。不過既然最費時的製作過程已經結束，剩下的事情就很好解決了，大家還是耐心等待在台灣正式發售的時間吧！

《疤面煞星》模仿GTA電影新遊戲

《疤面煞星》(Scarface)是一款模仿《橫行霸道》的高自由度犯罪遊戲，根據1984年的同名電影改編。這款遊戲由Radical Entertainment開發，VUGames發行，將於明年秋季發售。

《疤面煞星》PC版改編自1983年發行的黑幫經典電影，以這部電影為靈感改編的影片和遊戲不計其數。電影由大導演奧利佛史東編劇、布倫恩迪帕瑪執導、奧斯卡影帝艾爾帕西諾主演。講述一位從古巴偷渡前往邁阿密的難民TonyMontana從街頭混混發展為黑幫老大的歷程，Tony是一位對金錢、女人和權勢擁有無盡渴望的人，在遊戲中玩家要扮演這位好萊塢經典黑幫形象到處犯罪。著名的劇本作家DavidMcKenna，為這款遊戲創作了原創的劇情。玩家將在邁阿密市和巴哈馬群島等地透過犯罪、黑幫火拼等事件當上黑社會老大。

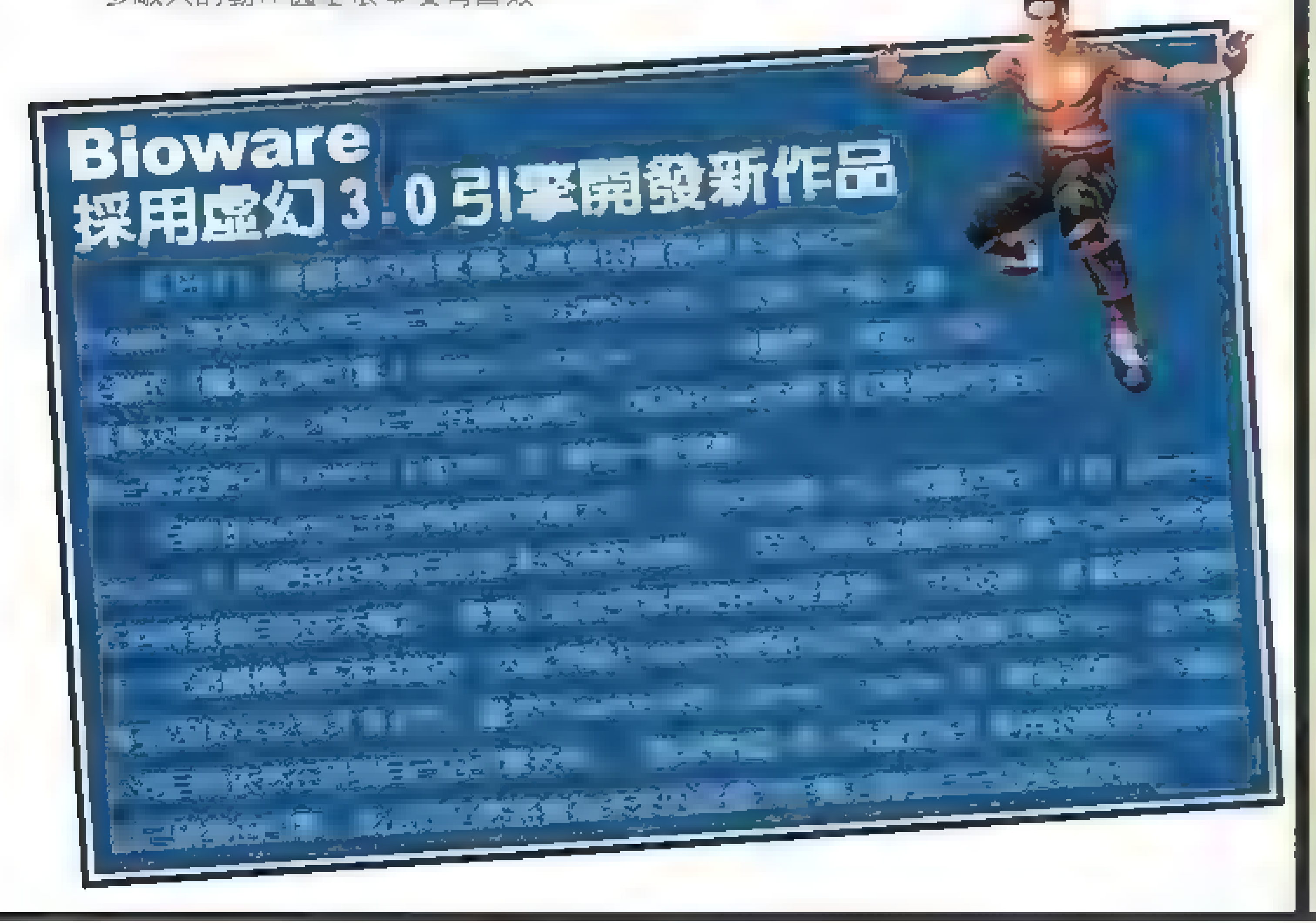


《波斯王子2》　最新畫面

《波斯王子2》是去年最佳動作遊戲的續作，將劇情、解謎和戰鬥完美融合在一起，UBI的蒙特婁工作室對遊戲系統進行了明顯的調整，希望這款續作能夠給玩家帶來更多的驚喜。本作的故事情節風格黑暗，戰鬥系統更加豐富細致，而UBI也發表了本作XBOX版的最新試玩版。

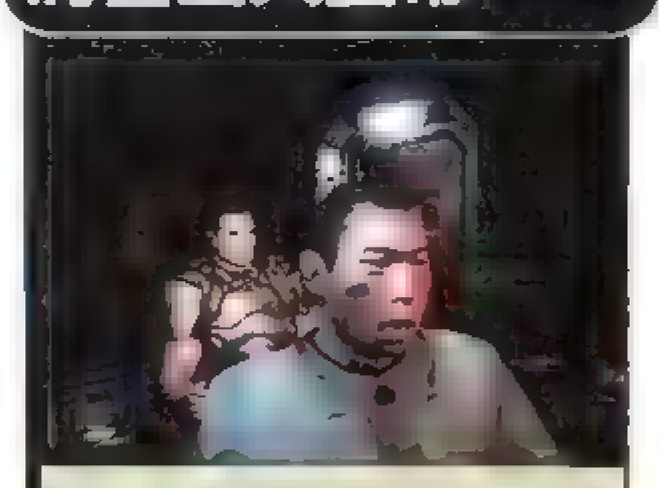
本作PS2版的畫面表現已經非常令人滿意，XBOX版的細節和材質貼圖更加令人讚嘆。採用的引擎經過了改良，具備了凹凸貼圖和鏡面反射效果，其性能是之前引擎版本的1.25倍。遊戲的場景種類非常豐富，室內和室外環境都非常多樣。本作還有一個重大改變就是「視點系統」，在高速運動的情況下，鏡頭的移動非常自然。不過從目前公佈的試玩版來看，本作的音效還有待改進，不少敵人的動作甚至根本沒有音效。



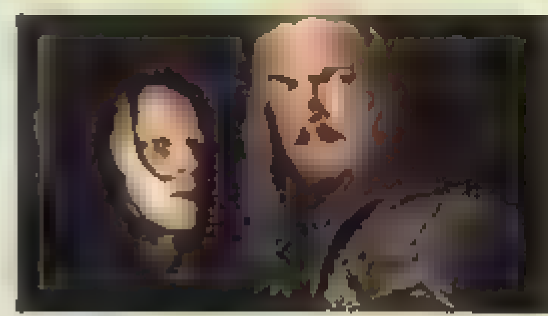


Bioware
採用虛幻3.0引擎開發新作品

異業合作
《毀滅戰士3》將登上大螢幕



對於美國好萊塢將著名遊戲改編成電影或電影改編為遊戲的做法想必大家早已司空見慣了吧！《星際大戰》、《魔戒》、《哈利波特》、《蜘蛛人》等等，不一而足。現在《毀滅戰士3》也正在計畫改編成電影。來自好萊塢的消息，曾在《魔戒》中飾演「驃騎國」統帥伊歐墨的卡爾．沃班（Karl Urban）將出演環球影業的新片——《Doom》。幾月前，曾在《蠍子王》中飾演蠍子王的巨石強森（Dwayne Johnson）曾與環球影業接洽出演《Doom》的主演，不過現下看來男主角似乎換成了卡爾．沃班。《Doom》電影版的事情。電影版與遊戲版的最大區別在於，遊戲是不知名的火星戰隊與地獄軍團的戰鬥，而電影版中，卡爾．沃班將飾演John Grimm，特別行動組的領導者。本片由Andrzej Bartkowiak執導，預計2006年上映。



卡爾．沃班

卡爾．沃班首次演出而引起注意是在《Xena: Warrior Princess》飾演凱薩之後，不過他成名還是在《魔戒：雙城奇謀》中飾演伊歐墨後。最近的兩部片子是票房不佳的《Chronicles of Riddick》和效果不錯的《The Bourne Supremacy》。

《劍俠情緣 online》緊急加開伺服器

蜜雪薇琪廣告魅力發酵　上線人數急速攀升

以武俠風格帶動風潮的《劍俠情緣 online》自從9月23日開放測試後，玩家參與熱烈，加上蜜雪薇琪古裝演出【生死相許的依賴】電視廣告發酵，創下註冊人數破十萬、同時上線人數超過一萬五千人的優秀成績，為了回應玩家對《劍俠情緣 online》的熱情，「遊戲新幹線」特別於日前加開一組「峨嵋伺服器」及「翠煙伺服器」新分流，提供玩家更優質的上線品質。《劍俠情緣 online》是第一款引進台灣的中國自製遊戲，由於題材貼近本土文化，一推出便引起熱烈迴響，在巴哈姆特與遊戲基地的討論區創下超人氣，並名列遊戲排行榜前茅。加上強打代言人蜜雪薇琪首次古裝演出的廣告【生死相許的依賴】，不到一個禮拜便創下註冊人數破十萬、同時上線人數超過一萬五千人的成績，遊戲世界非常熱鬧，歡迎還沒加入的朋友趕快一起來。

《劍俠情緣 online》官方網站：http://jx.gamei

智冠科技、遊戲新幹線、豐華唱片 首度合作校園演唱會



RO 豐華之夜 虛擬主持人－波利處女秀　玩家喝采！

當紅團體－六甲樂團、蜜雪薇琪、旺福，與情歌王子－范逸臣，於日前在內湖「康寧學校」為線上遊戲《仙境傳說 online》(簡稱RO)開唱，RO 中人氣最旺的寵物天使波利，首度化身為虛擬主持人，活靈活現的訪問歌手，並與台下觀眾互動，逗得現場笑聲連連；而晚會在情歌王子－范逸臣與新少男殺手組合－蜜雪薇琪合唱的 RO 遊戲主題曲"守候永恆的愛"中，畫下句點，讓「RO 豐華之夜」在浪漫氣氛中落幕。在「RO 豐華之夜」中，除了星光熠熠之外，首度登台的 RO 虛擬主持人"天使波利"也成為受矚目的焦點，天使波利不但現身舞台發聲，訪問歌手，與台下觀眾進行問答，送獎品，還為玩家介紹了 RO 即將新增的PK功能，包括「狂人伺服器」和「諸神伺服器」，邀請玩家一同切磋技術和武藝，幽默生動的表現，讓現場一片笑聲。「遊戲新幹線」表示，目前 RO 擁有370萬會員，35萬的同時在線人數，為了答謝廣大玩家支持，將不排除與更多歌手合作，舉辦類似活動。





HEELYS 暴走鞋獨家價

邀你享受顛覆傳統　貼地飛行的快感

從美國風行來台的品牌－HEELYS，是將滑輪鞋與運動鞋的功能合而為一的休閒鞋款，讓人穿在腳上，不只能走、能跑、還能滑行，享受貼地飛行的快感。由於它的問世，近幾年在各國皆掀起了一陣暴走炫風，成為鞋業市場中叫好又叫座的佼佼者。此次為共同慶祝京華城盛大的週年慶活動，特別破天荒推出超低折扣優惠，只要於9月28日～10月25日週年慶期間，到京華城的門市購買 HEELYS 鞋款，都能享受史無前例的「七折價」，不想退流行就要趕緊行動、暴走迷更要好好把握！



e 世代麻辣教師 用科技掌握 e 世代新人類

華碩教師節優惠專案　讓您輕鬆傳道、授業、解惑

華碩電腦與教育部合作，創先推出【教師節優惠專案】，讓辛苦孕育台灣優秀人才的教師們，搶先一步享受最新科技產品，教育新新人類的同時，成為一名超炫麻辣教師。



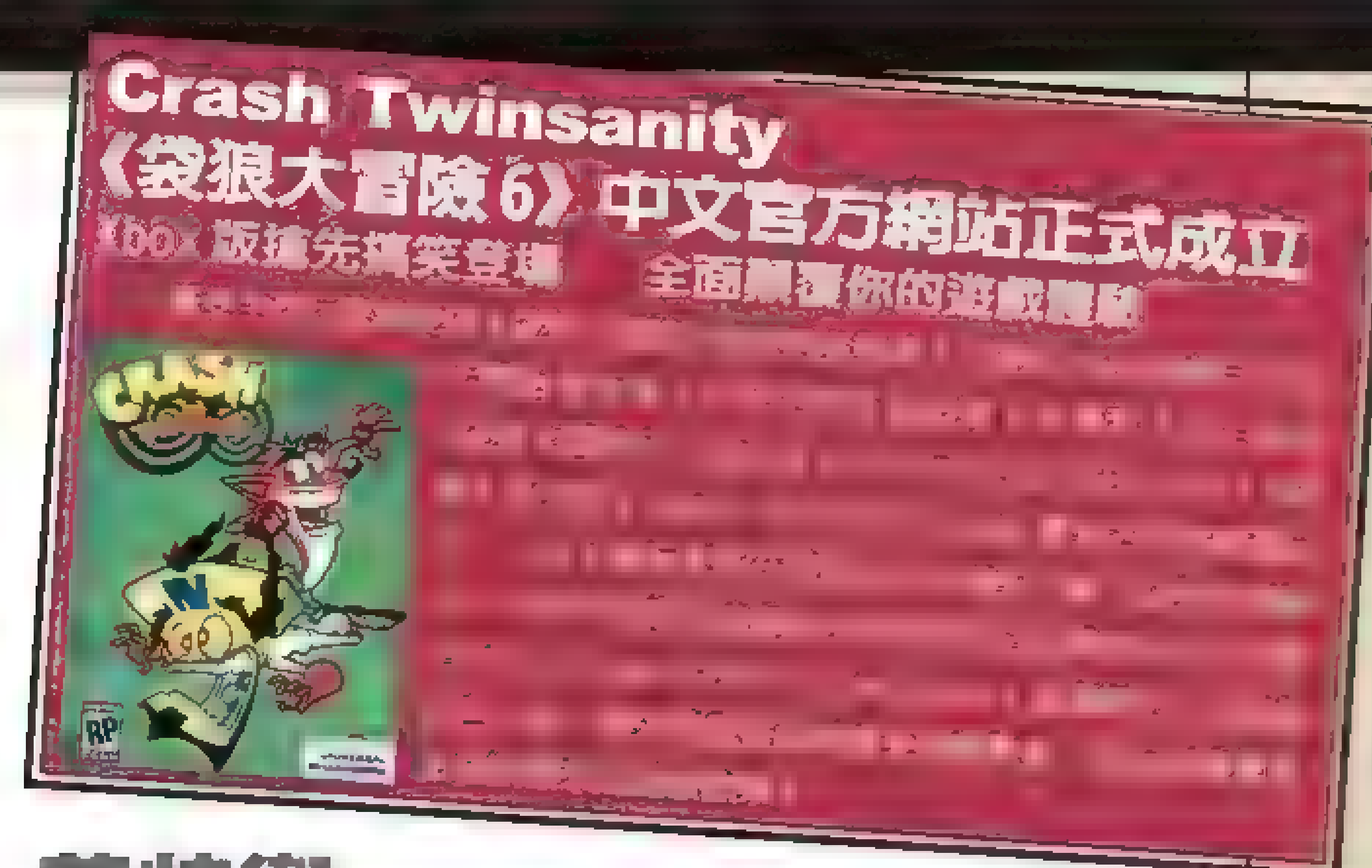
活動辦法：

時間：93年9/20～10/31

地點：全國

方案：凡購買所有華碩全系列Centrino機型，並憑教師證及購買發票、保固卡及教師優惠登記表(請上華碩網站 www asus.com.tw 下載)，將之傳真到 02 2890 7798 華碩電腦國內業務部收，便可獲得超值贈品。

更多參加辦法與活動詳情，請參閱華碩官

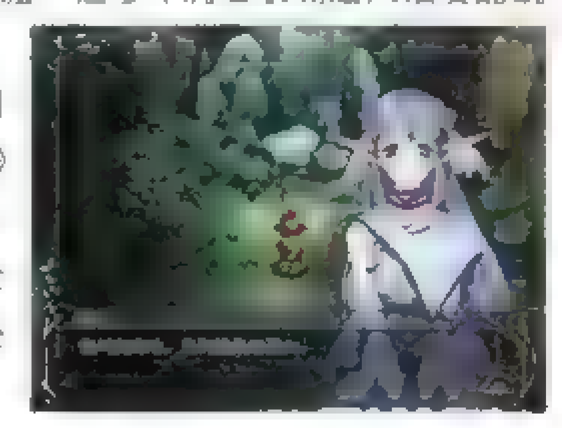




英特衛

◆取得《伊蘇 6》中文版在台代理權

向來只發行歐美遊戲的英特衛多媒體，在今年將要展開超大幅度的蛻變：正式將領域擴展至日本遊戲市場；首先，英特衛將與在日本擁有優良口碑、製作發行《英雄傳說》、《伊蘇國》系列的大廠「Falcom」合作，發行旗下主力作品《伊蘇 6》中文版，而往後亦將後續引進更多台灣玩家動盪盼望的日本優質遊戲。



◆《戰火》最佳載具票選贈獎活動

寫下第一人稱射擊遊戲150人連線對戰新紀錄的《戰火》，它最大達64平方公里的地圖也同樣是歷史新猷，也由於地圖廣大，陸海空各式載具的設計也成了《戰火》的一大特色，遊戲中各式海陸空載具多達二十餘種，英特衛精選出五種名號響亮的載具並詳加介紹，讓您熟悉該載具的設計理念、規格以及性能，究竟哪一款是您覺得最好用、最能幫您克敵致勝，達成任務目標的最佳載具呢？

詳情請上英特衛網站：www.interwise.com.tw

活動截止日期：2004年10月

◆「獨家獵魔照」徵求狗仔！

各位獵魔專家注意！就從今天開始，我們要徵求您獵魔成功的戰績。

活動期限：即日起～10月20日

活動方式：請將您成功屠宰過，最大隻或最大群、最精彩的獵魔瞬間，抓最滿意的一張不同獵物的圖片。

作品寄至：anzar@interwise.com.tw

標　　題：獨家獵魔照

內容請填寫您的姓名、地址、電話及其他聯絡方式



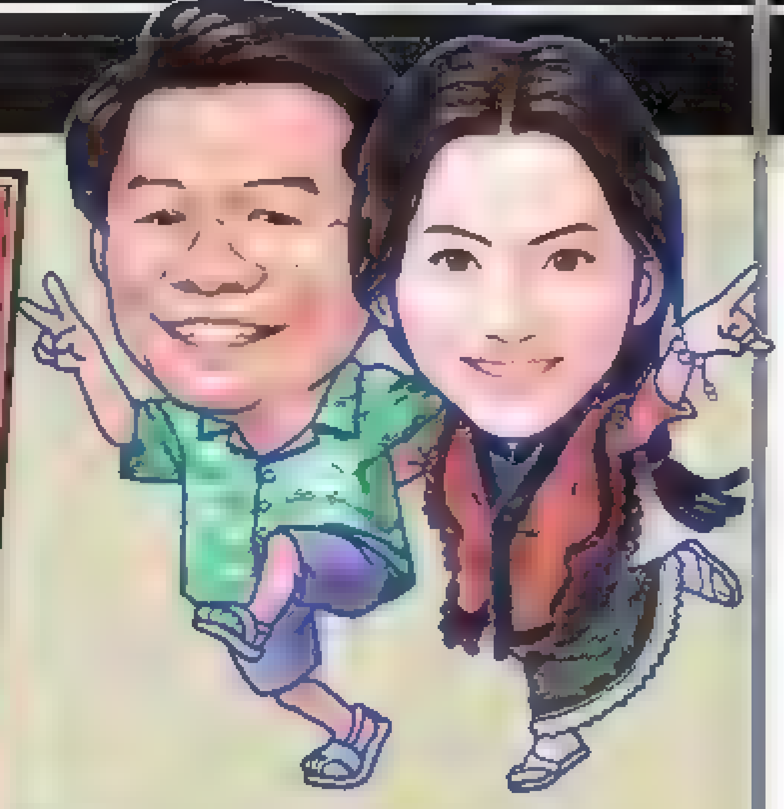
我們將選出最炫的獵魔照，並贈送以下大獎

冠軍　麗臺 A360LE 3D 加速卡 ＋ 麗臺小狐狸

入選五名：麗臺小狐狸

佳作五名：英特衛精典遊戲《巨獸島》

「獵魔者」官方網站 http://...interwise.com.tw/user/...



明星 3 缺 1 網路版 ～打出政治明星牌

政壇的孤鳥－沈富雄　代言新體驗

化身頑童的沈富雄先生破天荒為線上遊戲代言，10/9號舉辦一場別出心裁的記者會，並且請出代言人沈富雄先生一改平常西裝筆挺的打扮，穿著印有他Q版的T恤現身，帶給人一種新的清新形象！會中除了有結合傳統現代的大旗表演外外，也請來八位甜美可人的年輕辣妹一起站台，當然壓軸就是特別來賓沈富雄先生，政壇才子的他在現場妙語如珠，不按牌理出牌的他，發揮他一貫的機智作風，為明星 3 缺一網路版站台。

沈富雄先生風趣表示，他胡裡胡塗的代言了網路遊戲，全憑直覺！國內線上遊戲或是相關產業是需要扶植的，當韓國可以做到讓娛樂產業那麼興盛，台灣當然也是可以，所以當鈊象電子提案請他代言明星 3 缺一網路版線上遊戲的同時，他便義無反顧的答應了，不過說到酬勞這個敏感的問題，沈委員表示，原本他以為遊戲公司是要請他捐錢的，沒想到是要給他錢，不過身為立委的他可不想因為「鼻屎」多的代言費讓人說長道短，所以當然是不花一毛為提振興新事業代言了。

接著沈委員表示，雖然他不曾玩過網路遊戲，不過這次的代言，也不排除線上會會玩家喔！此外也也認為對於明星 3 缺 1 online 這樣的線上麻將遊戲，沈富雄先生在現場也表示，有「四種可能」的人會玩，第一種，是像他一樣，孤鳥型的玩家，因為孤鳥型玩家獨來獨往，很適合找伴上明星3缺1網路版，不過為配合這類型玩家，也許叫「明星缺3」更為貼切，這不禁讓人莞爾一笑。而第二種，則是類似他新書中所說的揮別不負起的歲月這樣的人，儘管李敖說他這句「名言」應該改為不勃起的歲月，不過無論如何，這種退休型的朋友也很適合玩明星 3 缺一網路版，而第三種人則是對於希望預防老年癡呆症的人，他不忘舉例目前超過 55 歲以上的立委，除了他之外都可以來「預防」一下當然，他還特別呼籲小孩子上網不要太消沈，對於線上麻將，很明顯的，他是持正面的看法。

PS2時尚改款

超薄機型 SCPH-70000



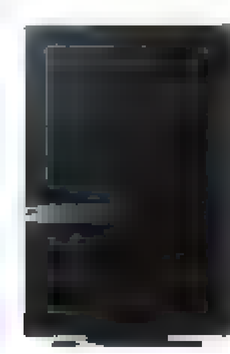
• 手把的設計還是沿用之前的規格，不過當放在新的PS2的旁邊，手把似乎感覺變大了

PS2 SCPH-70000 硬體規格

商品名	PlayStation 2
型號	SCPH 70000 CB
發售日	2004年11月3日 週三
零售價	日本，開放價格 美國，149美元 歐洲，149歐元
主機顏色	炭黑
外型尺寸	230mm 長 x28mm 高, x152mm 寬) ※體積大約是現有型號的 23%
重量	約900g ※重量是現有型號的 45%
電源	DC8.5v
耗電量	5 3A 大約 45w
對應格式	PS 規格 CD-ROM PS2 規格 CD-ROM PS2 規格 DVD-ROM 音樂 CD DVD 影音光碟* DVD-RW (VR型) *DVD 影音光碟，指的是DVD-R/-RW (Video mode)、DVD+R/+Rw
入出力	手把插槽 x 2 記憶卡插槽 x 2 USB 介面 x 2 網路端 x 1 (支援 100BASE-TX/10BASE-T) 電源端 x 1 AV 混合輸出端 x 1 光纖數位輸出 x 1
內容物	PlayStation 2主機 x 1 手把(DUALSHOCK 2) x 1 AV線 x 1 AC電源線 x 1









其他週邊



品名	直立架(for PlayStation(R)2)*
產品編號	SCPH-70110 CB
顏色	炭黑
發售日	2004年11月3日(周三)
建議零售價格	1500日元

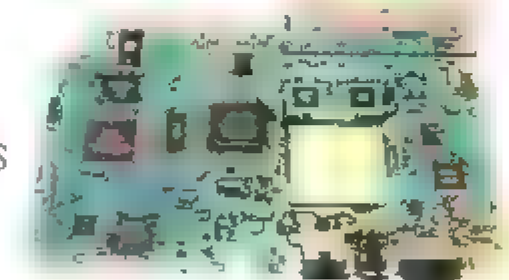
品名	記憶卡 [illegible]
產品編號	SCPH-70120
發售日	2004年11月3日(周三)
建議零售價格	3600日元



• 之前的PS2因為製程的關係，會產生大量的熱氣而影響主機的穩定度，所以在體積上必須加大以利於散熱，而新的PS2因體積縮小後，所產生的散熱問題因為晶片的製程的精進而得到更好的效果

SONY在9月23號舉行了「PS業務發表會」，在該會上，SCE社長久多良木健正式公開了薄型 PS2，並且正式確認PS3將會採用最高容量為 54GB的藍光碟 (Blu-ray Disc)。由總裁久多良木健和SCEJ社長竹野史哉共同公佈的型號為 SCPH 70000的新超薄 PS2是發表會的重點之一，在此之前有關 SONY將會推出小型「PSTwo」的說法早已在全球各地傳開，不過這款主機的定名並非「PSTwo」，並且其超小的體積恐怕也在多數玩家的預料之外。該主機的體積僅為目前PS2的四分之一以下 (約23%)，重量為普通PS2的一半以下 (約45%)。

SCPH 70000採用全新的 90奈米生產 GS和 EE晶片，使主機的厚度縮減到了 28mm。在發表會上，SCPH-70000的正式亮相在記者席間引起了一片驚嘆之聲，久多良木健表示，這款新型號主機就是PS2的究極形態。SCPH-70000將於11月3日在日本發售，售價為開放價格。該主機在北美和歐洲的發售日為11月1日，售價分別為149美元和149歐元 (與目前PS2售價保持不變)。該主機內置100BASE-TX/10BASE-T網絡端子，不過並未內建硬碟，因此必須使用之後推出的專用外接硬碟。這樣的設計引起現場記者對 SONY對網路遊戲市場是否已有放棄的疑慮，SONY表示年末期間日本將會推出80多款網絡遊戲，美國將有120多款，歐洲為65款。久多良木健表示：「現下硬碟應用的範圍越來越廣，直接搭載硬碟的PSX將降價以滿足消費者此方面的需求，至於「PStwo」則專門針對另一部分不常用硬碟的玩家。」，意思是讓玩家自由選擇各式各樣的 PS2相關型號主機。會場上同時公佈了 SCPH-7000的內部架構，讓大家參觀 SCE是如何讓 PS2成功瘦身的。除了公佈「究極形態PS2」外，久多良木健同時確定了PS3將會採用「藍光碟」，並且宣佈向下相容已經成為PS的文化，SONY將會以此為前提開發下一代主機，因此 PS3雖然採用「藍光碟」，卻仍然會相容 PS2遊戲。



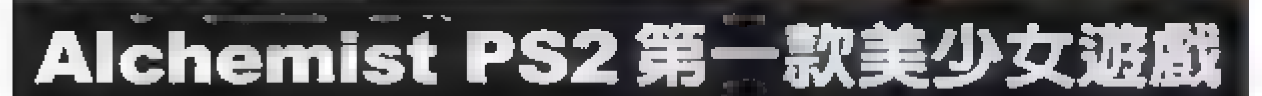
• 採用全新的 90奈米生產 GS和 EE整合晶片

《忍者龍劍傳颶風包 2》開放下載

TECMO 的《忍者龍劍傳颶風包 2》(Ninja Gaiden Hurricane Pack Vol II) 目前已經透過 Xbox Live 提供給玩家下載，這個 1.2 版資料片中加入了不少新內容，使得這款原本就非常難的遊戲顯得更具挑戰性。與之前在故事模式基礎上重新設計的 1.1 版不同，1.2 版更加強調動作性，並採用了街機遊戲那樣的關卡式架構。

《颶風包 2》的內容是從原作中的最後部分開始的，你所操縱的隼龍爬上了維哥帝國的邪惡之塔，與路上的敵人不斷戰鬥。遊戲中一些新出現的敵人出場時還會有簡短的動畫特寫。新出現的敵人一般都非常強大，例如新類型忍者就比 1.1 版中的黑蜘蛛部落更厲害，還有一些敵人拿著機關槍和火箭筒，這些傢伙比原作故事模式中的部隊長更加難纏。有時候畫面上會出現非常多的敵人，以至於遊戲速度被拖慢不少。整體來說在畫面上有所強化，並且加入了一些新音樂，不過有一點令人可惜的是並沒有加入任何新武器。





Alchemist PS2 第一款美少女遊戲

由擅長開發成人美少女遊戲的 Alchemist 公司所推的《片神名～喪失的因果律》PS2 版是 Alchemist 在 PS2 上推出的第一款原創遊戲，本作的主角是現代高中生雨村津董，遊戲以日本為舞台，將會講述從現代穿越時空回到古代的故事，然後被捲入各種各樣的事件中。遊戲以古代日本的イザナミ、サチカ、ツクヨミ以及現代的結城流花四人為主要角色，根據玩家的選擇改變與四位女子的關係，由此導致不同的結局。

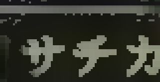


出演角色



イザナミ

山水之國的女王，武藝超卓，戰爭時經常自己擔當前鋒，性格非常冷靜，同時非常愛護花草內心非常溫和。



サチカ

邪馬台之國的公主，被派遣到山水之國向女巫學習修業，是一位非常聰明的女孩。



結城流花

剛剛轉校到主角學校的少女，剛剛開學就向津董告白，性格天真無邪和真可愛。



ツクヨミ

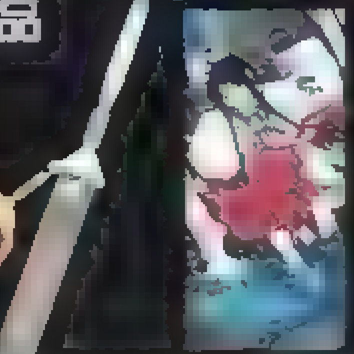
隼人之國的戰鬥女巫，以勇猛果敢著稱，是戰爭中的前鋒，由於非常擅長夜戰，因此被稱為「黑暗女巫」。



在 TGS 2004 所販賣的周邊產品



《片神名》的電話卡售價為 1200 日元

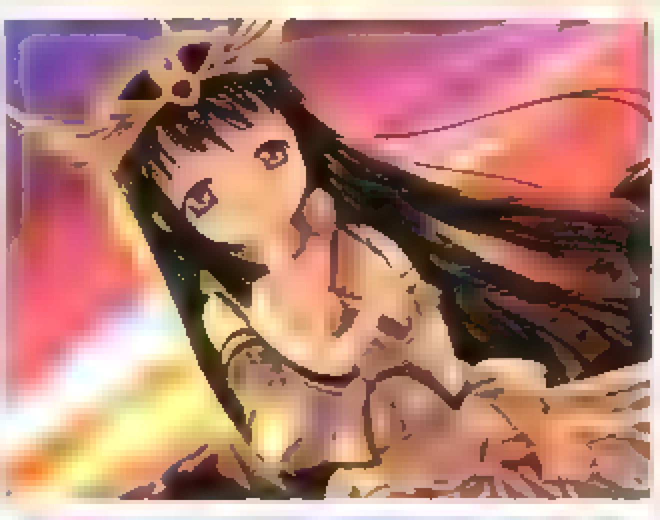


售價為 800 日元的鑰匙扣

《片神名》女性主角的手巾售價為 2500 日元

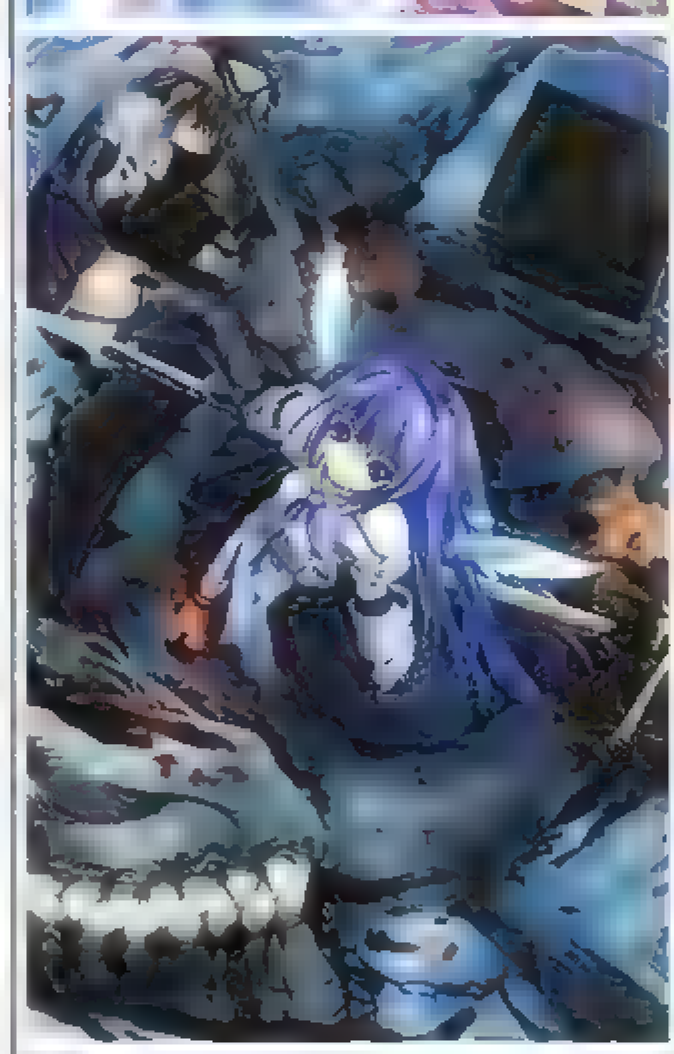
本月 CG 大賞

PS2 版 永遠的阿賽莉亞









聯強國際

Lemel推出開學液晶專案

搭配ViewSonic液晶顯示器Lemel黑炫風 15吋液晶電腦，只要$26,900

《產業快訊》針對暑假開學的換機熱潮，Lemel結合ViewSonic液晶顯示器，推出90系米液晶電腦專案機。銀黑色系的Lemel黑炫風，升級Intel最新Celeron D 335處理器（2.8GHz，Prescott製程，533MHz外頻，256K L2快取）搭配ViewSonic 15吋酷炫銀液晶螢幕，整機只要26,900元，藍白色系的Lemel藍燄風，配備Intel最新Pentium4 2.8GHz處理器（Prescott製程，533MHz外頻，1MB L2快取）搭配一匹15吋藍白液晶螢幕，整機也只要31,800元，將完全滿足您對液晶電腦的需求，是開學買電腦的最佳選擇！





HANG TEN

「帥氣短褲 兩件500元」

掌握HANG TEN酷夏回饋 過個活力暑假

HANG TEN代言人信樂團向大家推薦HANG TEN的流行短褲，順應今夏男性褲裝長度縮短的時尚趨勢，強力推薦平日總是以長褲示人的男性朋友們另一種穿著的樂趣，已經習慣中規中矩穿著的男[illegible]

HANG TEN酷夏回饋與暑假同步展開，絕對是添購夏日單品的最佳時機！快掌握這波「帥氣短褲 兩件500元」的瘋狂特惠價來HANG TEN進行搶購吧！男性朋友們可以輕鬆挑選各款短褲與上半身自由搭配出個性魅力，而女性朋友們也可以為自己的老爸、男友打造一身與信樂團同步的時尚男子造型，機會難得，請馬上行動！

技嘉科技G-MAX 深海藍鋼琴鏡面N601

完美女神的化身

覺得桌上型電腦佔據太多空間？想要添購一台極具個人品味的時尚優雅筆記型電腦？期望筆記型電腦擁有與桌上型電腦一樣的強大3D效能？強調筆記型電腦擁有多媒體的使用方便？技嘉科技（GIGABYTE TECHNOLOGY）如完美女神化身的筆記型電腦N601滿足您的所有需求！

配備Intel最新第二代Centrino行動運算技術、15.4吋寬螢幕、多媒體優異性能、內建獨立ATi Radeon 9600顯示晶片的N601，搭配深具質感的深海藍鋼琴鏡面的ID設計，為追求獨特時尚品味的你，注入優雅的特質。



色彩絢麗的Magic YOYO MP3隨身聽

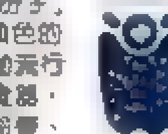
三色高質感外殼可搭配裝扮與心情任意更換

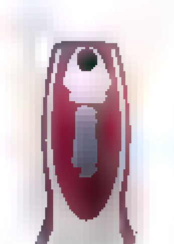
MP3的造型與顏色是許多人選購時的重要考量，品安科技特別推出造型小巧精緻、可換殼的Magic YOYO MP3隨身聽，可以讓消費者依照當天的裝扮與心情，隨意更換外殼的顏色，讓MP3成為身上最IN的裝飾配件！大大地滿足注重打扮、求新求變的年輕人對[illegible]

Panasonic

Panasonic X11

近年來，流行時尚界掀起一股結合運動元素設計風潮，今夏，松下資訊也因應這股當紅時尚運動風潮推出「時尚好動份子」的潮流手機 Panasonic X11。X、面板有藍、紅兩種顏色的足球風格創意設計，有別於X70/X88，更具獨特時尚運動流行風格，功能一樣豐富，此外，支援GPRS及WAP 2.0瀏覽器，連線至Panasonic box全球體能下載網站，下載和絃鈴聲、待機圖形，為手機打理自我獨特時尚運動風格。





香濃順口，超速補充你的音樂維他命！

MIRUKKU的MU 868「吐司機」提供牛奶白、番茄紅及活氧藍3種特殊顏色，七彩LCD螢幕，圓潤方正的卡哇依機身，好似剛出爐的迷你吐司，體積輕巧可愛，重量僅37公克，攜帶收放方便自如。

充滿香濃順口的音樂元素，「吐司機」內建128/256MB儲存記憶體，支援中／英／日／韓四國語言，具備ID3歌曲名稱顯示，以及LRC歌曲同步功能。







桌上型電腦的佼佼者－「遊戲霸王-848系列」

高穩定性主機板 高技術整合 高效能散熱裝置

「遊戲霸王-848系列」，以黑馬的姿態備受消費者高度詢問，造成未上市先轟動的熱潮，網路上更是討論不斷，承接著這股好評，技嘉科技「遊戲霸王848系列」今天終於正式上市了，採用技嘉原廠之高穩定性主機板，內嵌多功能輸出／入裝置，配備Combo光碟機裝置，創新式的前方散熱氣孔設計，頂級DIY遊戲玩家指定的12CM風扇/ATX 2.0規格高功率電源，熱愛電腦遊戲的玩家們，怎能錯過這款霸王機種？







M300特大鋼琴按鍵超貼心 讓您享受健康通訊生活

你知道看似簡單的手機設計對健康有多大的影響嗎？物理治療師指出，過度操作手機按鍵，容易引發肌腱炎等併發症。為此，BenQ體貼用指族，推出擁有超大階梯形鋼琴人體工學按鍵的M300彩色照相手機，依照人體直覺反應設計的按鍵安排，讓使用者感覺更加友善簡易，特大鋼琴按鍵依照姆指運作的慣性特別做了高度差的設計，讓按壓觸感明確又不容易按錯，按鍵周邊的斜面設計，與機身邊條淺灰色邊條壓紋更增添手中質實的質感。

Matiz布瓜車，艷夏新鮮上市

今年夏天，你再也毋需隱藏你無處可訴的為什麼！就讓為夢想而生的Matiz「布瓜特仕車」放縱你千奇百怪的夢想，讓小小空間充滿大大想像，陪你悠遊於現實與魔幻之間。「布瓜特仕車」只要38.8萬的入門價即可擁有，還享有30萬30期0利率的輕鬆付款方式，訂單就送幾米抱枕+面紙盒套，交車再送幾米隨身包！想要更了解「布瓜特仕車」？

智慧棒（Intelligent Stick）榮獲國家發明創作獎

由勁永國際自行研發設計的小型隨身碟兼記憶卡－智慧棒（Intelligent Stick），憑藉其優良的設計創意及功能，繼榮獲2003年「台灣精品獎」、2004年「CES Innovations Awards」後，再度榮獲經濟部所頒發之2004年「國家發明創作」，為國人第一個成功研發之小型記憶卡寫下了歷史的紀錄，更彰顯其專注研發與創新的努力。勁永國際產品經理嚴聖賢表示，智慧棒（Intelligent Stick）已申請全球專利，具有高傳輸低耗電優勢，以USB介面為主軸，經由精密結構設計及先進的封裝技術，可以完全相容於標準USB插槽，除了可搭配Notebook、PDA、數位相機等周邊擴充儲存外，亦可不需使用記憶卡轉接器或讀卡機，即可隨插即用，體積更是小小一片，大大方便。

堅持優質服務 首創全系列家用網路產品終身服務保證獲好評

具備受國內市場注意的「Lantech Care 全系列家用網路產品終身服務保證」品質承諾則涵蓋三大主要訴求：

一、Lantech家用網路全系列產品（包括10/100 LAN系列、寬頻路由器系列、WLAN無線網路系列、藍芽無線產品系列）終身永久品質保固承諾

二、家用網路系列產品自購買起一年內維修品免費到府收送，並於二天內維修完成

三、提供免付費客服專線 0800-095-085（網路設備 您救我 您幫我）


RICHMAN
大富翁7
遊寶島



RICHMAN 大富翁7 遊寶島

遊戲作家：	
製作公司：	
發行公司：	
遊戲類型：	

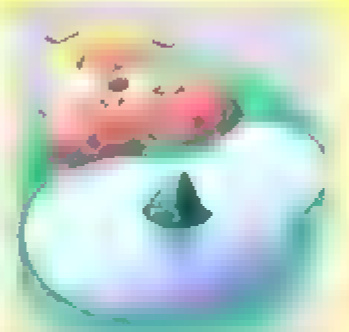
預定發行 2004年10月

大宇資訊，益智遊戲的代表——《大富翁》，即將又有新作品要上市了。這款大富翁主要是要帶大家遊覽整個寶島，即使不出門都一樣能享有"寶島走透透，開懷樂逍遙"的感覺。因此這新作的名字就叫作《大富翁7遊寶島》，怎麼樣？是不是有種置身寶島當大富翁的感覺呢？說了這麼多大家一定都很想知道，在這一代作品中會有什麼改變？什麼新的設計呢？每張地圖內又隱藏著些什麼秘密呢？Are you ready?現在就讓大富翁旅行社中，最強棒的導遊孫小美來為大家服務...咱們的第一站馬上就要到了，請大家仔細聽我介紹囉！

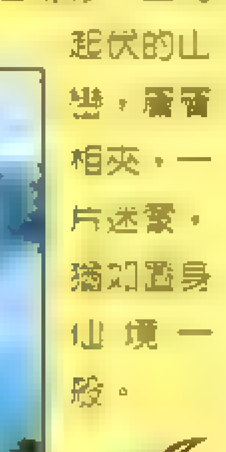


首先我們來到的是《大富翁遊寶島》中的第一個地圖，在這個地圖裏面我們將可以看到寶島整體的風景。

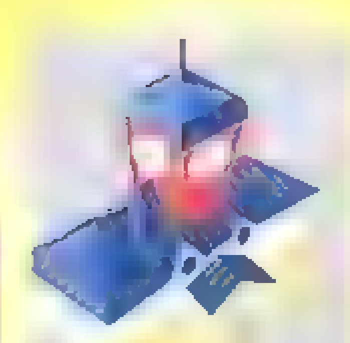
日月潭



誰能告訴我眼前這個湖泊叫什麼名字？（阿土伯：這個是日月潭，這麼出名，地球人都知道的。）阿土伯說對了，這個就是日月潭，不過有些人是不知道的，對吧！日月潭舊稱水沙連，約在南投縣中央地帶，是台灣第一大天然淡水湖泊，由於南形如月弧，北形如日輪，故名日月潭。清晨是日月潭最美的時刻，天色將明之際，湖面上籠罩著氤氳的霧氣，宛如披上了一層薄紗，四周起伏的山巒，層層相夾，一片迷濛，猶如置身仙境一般。



新竹車站



各位是不是都被眼前的景色嚇呆了呢？沒有錯，其實我們現在所在的車站就是台灣新竹的一個著名的景點，「新竹車站」。新竹原名「竹塹」，整個車站風格以巴洛克式建築為主，尖聳的平板瓦屋頂具有幾何構成設計感，四面皆有時鐘的鐘塔為車站最大特色。而且目前為三級古蹟喔，所以大家千萬不要弄壞了什麼，更不要寫"XX到此一遊"喔。

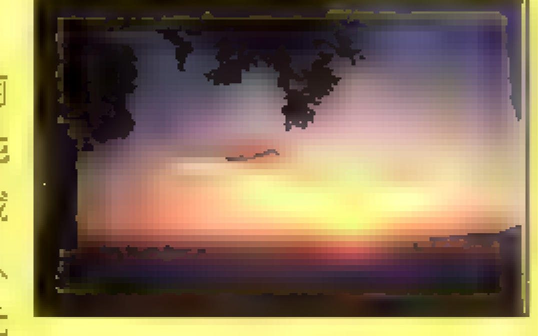
石門水庫



吃飽了嗎？再趕下一個行程吧！前面就是石門水庫了，位於桃園縣龍潭鄉境內，水庫功能為灌溉、給水、發電、防洪等多目標營運，為台灣第一座完成大型水庫之一。在這湖中的有許多肥美的活魚，素有石門活魚的名號。我們今天就自己動手，在這裏抓魚烤著吃吧！...其實石門水庫還是有很多美麗的景色，壩頂有一座亭台，環繞壩上，登高遠眺，遠山近水，秀麗的風景如詩如畫。壩下六條並排的溢洪道像特大號的滑梯，一遇山洪閘門開啟，頓時六條蛟龍奔騰而出。在其下游建有七彩噴水池，飄玉飛銀，甚為美觀，池畔座落一亭亭，為牌坊式水池建築，新穎大方。水庫當中有個「　」的半島，陽光下好似一顆鑲嵌玉盤上的綠珍珠，人稱"仙島"，百花繁茂，別有洞天。

阿里山





繼續來到的這一站就是著名的阿里山，是國內最悠久的自然旅遊勝地之一，也許是阿里山充滿詩意吧，我想在台灣一輩子都沒去過阿里山的人大概不多。阿里山森林鐵路於民國元年通車，為世界三大登山鐵路之一，由於火車軌道窄小，僅76.2公分，因此火車頭在後只掛四節車箱，主要是防止車箱在爬升過程中脫鉤。在短短的車程中可由平地到海拔兩千多公尺，經過熱、暖、溫三帶的森林，有如穿梭時空的隧道，在光霧彌漫之間進入綠色的天堂。一株樹齡達三千年的老紅檜矗立在阿里山的天然森林區內。紅檜屬柏科常綠喬木，質地紋堅，是珍貴木材之一。阿里山神木的壽命和體積都很罕見。樹身高五十三公尺，樹圍粗約二十公尺，是阿里山之寶。

屬於大宇的大富翁

大宇大富翁系列遊戲，從1989年至今，已經將近15年了。隨著七代資料片─「遊寶島」的即將上市，相信會再度掀起大富翁遊戲的一股熱潮。許多七、八年級生或許對於舊作不得而知，而且在於舊遊戲難以買到的情況下，想要玩到前幾代的大富翁可說是難上加難。這次筆者特別收集了大富翁這十五年來的歷代作品，也順便讓老玩家回味一下。

大富翁一

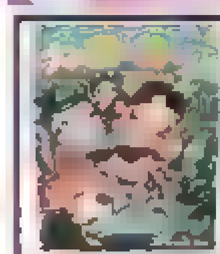


發行公司 大字資訊
發行日期 1989/11/28

簡介 姚壯憲（姚仙）先生在1989年所寫的作品，全遊戲為一人獨自完成。一代的畫面是黑白的，大富翁系列作的起點，遊戲結構簡單，AI部分也算很容易。

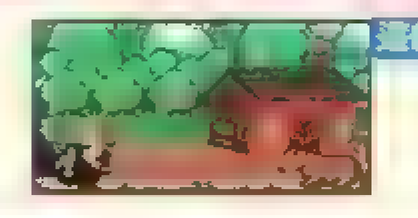


大富翁二



發行公司 大宇資訊
發行日期 1993/01/20

簡介 二代開始進入了彩色畫面，單人遊戲也很有特色，以出外打拼的農家子弟--阿土仔作為主角，一開始還真的是騎鐵馬呢，結局畫面也頗讓人感動，阿土仔不負老爸的期望，開著賓士回到家鄉，連以前養的牛看到了都嚇了一大跳呢。



大富翁三



發行公司 大宇資訊
發行日期 1996/03/10

簡介 三代開始導入了物價指數的觀念，物價指數會隨著遊戲的進行而慢慢變高，物價指數升高後，所有的過路費都會加倍，也開始有了「道具」，更加入了交通工具，甚至是信用卡、彩票都有。玩家更可以投資公司股票，自己來當董事長，可以收取對手費用來分紅。

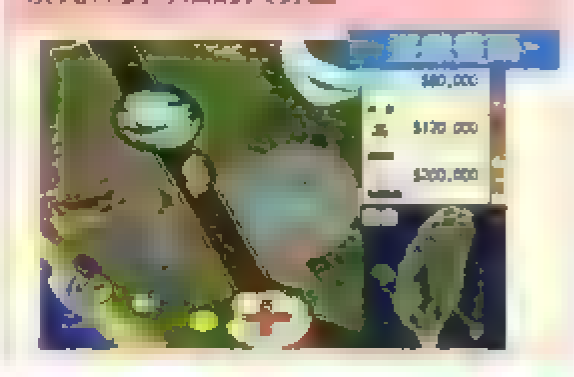
大富翁7遊寶島

大富翁四

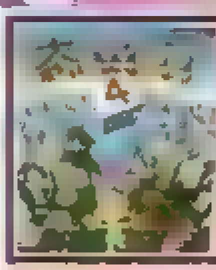


發行公司 大宇資訊
發行日期 1998/10/15

簡介 承襲三代的概念，對畫面加以改良，並且是首次以45度斜角展現的大富翁四代，與三代不同的地方是，股市可以在每次擲骰子之前都可以進場買賣。也首創了NPC制，玩家可以使用點券，從醫院和監獄保釋NPC。還可以玩［犧牲打］，召喚死神到存活的人身上！



大富翁四資料片—超時空之旅



發行公司 大宇資訊
發行日期 1999/12/30

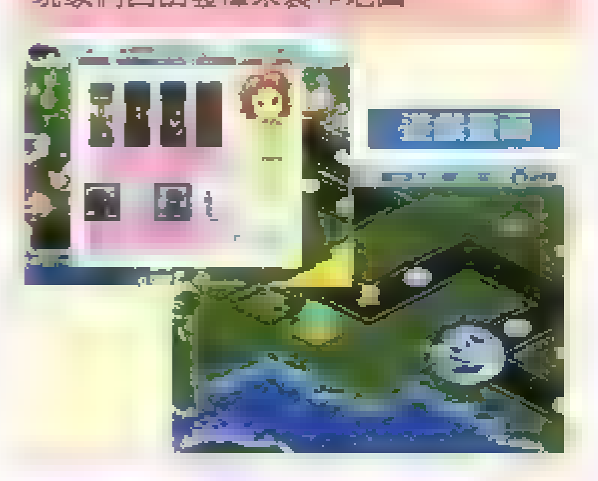
新增了四個地圖，還附贈一張音樂CD，滿不錯的 XD四個地圖都相當有特色，分別是以太空為背景的星際之旅、開發新樂土的南島歷險、充滿原始森林風味的恐龍紀元，以及中國風的仙劍世界

大富翁五

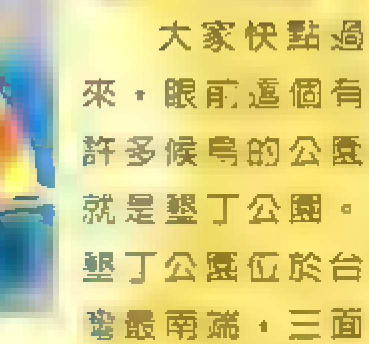


發行公司 大宇資訊
發行日期 2001/06/15

[illegible]的全新改革--即時制！大家同時思考，同時進行遊戲。還可以訂其他的條件來決勝負啦，包括了飛毛腿、搗蛋鬼... 等等。此外為了怕玩家一下子就玩膩了，還增加了地圖編輯器，讓玩家們自由發揮來製作地圖。



墾丁公園



大家快點過來，眼前這個有許多候鳥的公園就是墾丁公園。墾丁公園位於台灣最南端，三面環海並同時涵蓋陸域與海域。每年都有來自北方的候鳥飛來這裏過冬；海底的珊瑚種類繁多，夜晚星空更是絢麗。（錢夫人：這塊地產買下來應該不錯哦。）（大老千：嘿嘿，你們才反應過來啊，前面的地產已經全部都被我買下了，又是我贏！）

合歡山

這個像一面牆一樣擋在大家面前的就是合歡山了。合歡山群峰共由七座山所組成，主峰標高有3,416公尺，是臺灣主要河流大甲溪、濁水溪與立霧溪的分水嶺。這個原本需要至少三天三夜才能攀登至頂的巨山，由於中橫公路的開通與霧社支線的連接，公路從群峰山肩處蜿蜒切過，如今一般人均可以開車或走路方式輕鬆上山。由於位處高山所以每到冬季低溫時就會下雪，是賞雪的好去處，素有「雪鄉」之稱；至於其他季節，則為遊客半夜駐足看星星、日出、雲海好地方。



八卦山

八卦山原名「望寮山」又名「定軍山」，滿清統治後的台灣人民生活悲慘，因此組織「天地會」反清。天地會支會「八卦會」，以現在的八卦山為活動地區而得名。八卦山是彰化最著名的風景勝地，海拔僅96公尺，登臨山頂可近覽全市街景，亦可遠眺近海處的點點漁舟，可說是俯瞰彰化市的最佳觀景台。高踞山頭的如來大佛是八卦山最富代表性的景觀，占地7公畝的黑身大佛端坐白色蓮花座上，高達22公尺，譽稱亞洲第一大佛。大佛前的九龍池，每逢週末及假日晚間便有水舞表演。

臺北篇

[illegible]
[illegible]
點，大家就繼續讓小妹解說下去，千萬不要錯過喔！

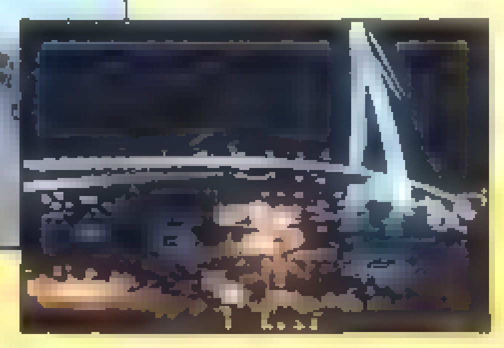
國父紀念館和中正紀念堂



下面的兩個景點請大家保持嚴肅，這兩個景點分別為國父紀念館和中正紀念堂。國父紀念館落成於1972年，紀念孫中山先生百年誕辰而興建，為一百公尺見方的正方形，四周有寬廣的圓形柱廊與一弧線的翹形屋頂，為一座仿唐式的宮殿建築，巍峨宏偉，不見雕琢之氣。內部包括大會堂、孫逸仙博士圖書館，以及中山畫廊、四個展覽室、教學室、演講室及聯合服務中心等。

中正紀念堂可說是臺北市最宏偉的紀念性建築，於1980年完工，紀念堂建築格式天壇之頂、金字塔之體，主體部分為白色大理石牆，藍瓦金黃琉璃寶頂，整座建築氣象萬千，遠遠望去，氣勢雄偉。堂頂為寶藍色八角流璃瓦頂，八角意謂著「八德」，並與兩殿頂的歌劇院，歇山頂的音樂廳形成三山並立的局面，更突顯出中華文化精神。

漁人碼頭

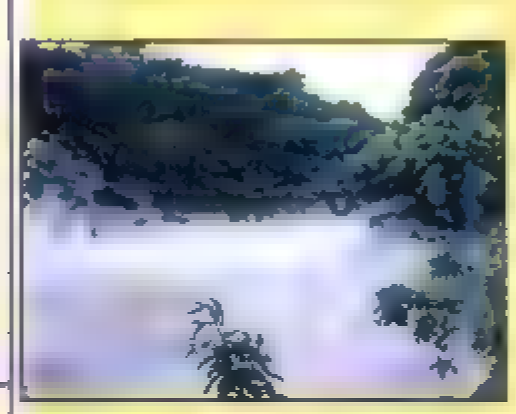


我們將要登場的碼頭就是漁人碼頭，昔日淡水第二大港，為一個兼具多功能休閒漁港，碼頭上有一個長330多公尺的木棧道、堤岸咖啡以及超大港區公園，夜間則搖身變為情侶約會的良景場所，甚至演唱會都會到此舉辦。

北投溫泉

北投位於大屯火山群、金山斷層上，為台灣百年來最著名的溫泉鄉。北投原為凱達格蘭族北投社人聚居之地，因大屯山上終年雲霧繚繞，神秘莫測，故稱之為Paktc，有"女巫"之意，譯成漢音即為"北投"。

北投溫泉的泉源主要來自地熱穀和龍鳳穀，地熱穀湧出的熱泉酸性少正，稱為青磺，因泉水中又含有少量的放射性鐳，也稱為"鐳溫泉"；由龍鳳穀接管引來的白磺又稱為白湯，屬酸性硫酸鹽泉，兩種泉質均有治療慢性關節炎、肌肉酸痛、慢性皮膚炎等療效。有空來北投泡泡湯，再漫步一遭，格外神清氣爽。





臺北101

下一站為各位介紹的是擁有世界第一高樓封號的臺北101，其實它還有另一項世界第一，就是全世界最快的電梯，39秒內就可將乘客載至89樓的觀景台，三百六十度環望整個臺北市景觀。臺北101樓高508米，共地上101層，地下5層，它代表著對未來更寬闊的發展和包容，「登高」是為了「望遠」。它的高，不是一蹴而就，而是逐漸長成，自然的層層茁壯，宛如花開般節節昇至富貴頂峰，以節節攀升的高度，象徵台灣在新世紀中的全新視界！



木柵動物園

木柵動物園於1986年正式開放，占地182公頃，包括8個室外動物展示區和5個特別展示區，第二期工程中的亞洲熱帶雨林區、企鵝館、昆蟲館也已陸續完成開放。

木柵動物園最大的特色是，所有獸舍皆呈現自然風貌，動物脫離牢籠的束縛，有更自主的活動空間。在環境的佈置上，也採用最進步的地理生態展示法，不僅讓動物擁有與其原生地類似的居住環境，遊客也可藉此獲得更完整的生態知識。如夜行性動物館，利用燈光巧妙地將外界和館內的世界晝夜顛倒，遊客可在此看見活動於夜間的動物。非洲動物區遼闊的草原上，住著許多世界級的珍獸，小孩特別喜歡在此指指點點。位在園區較內側的鳥園，最特殊的是"天羅地網"般的大鳥籠，在這裏被關進籠裏的是人而不是鳥，可以感受一下與鳥兒位置互換的滋味。



到此，咱們的旅程就全部結束啦，不過大富翁遊寶島的旅行還沒有全部結束喔，請繼續注意我們的一舉一動，也歡迎大家的加入，一起展開成為大富翁的夢想吧！

大富翁五資料片 —忍太郎奪寶奇謀



發行公司 大宇資訊
發行日期 2001/12/05
簡介 除了增加12個關卡外，還多了一些人性化的功能和設定，例如神明的剩餘回合、互動訊息的強化。此外也增加了存檔功能，以及六個人物，其中當然包括超人氣的忍太郎。

大富翁六



發行公司 大宇資訊
發行日期 2002/06/01
簡介 採用了即時與回合雙制，並改良了即時制，導入［體力］的觀念，如此動作快的人也不見得會佔到上風。因為採用3D畫面，部份顯示卡老舊的玩家無法進行遊戲。還有就是地圖太小，一張地圖往往不用幾分鐘就繞完一周，實在是太小了…。

大富翁六資料片 —大家來搶錢



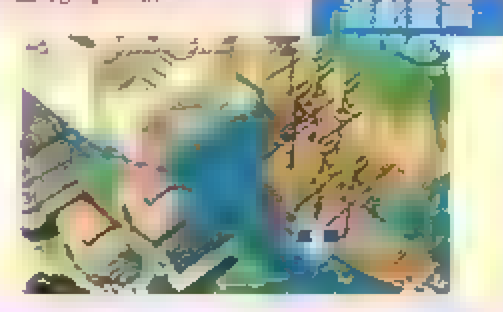
發行公司 大宇資訊
發行日期 2002/12/05
簡介 六代資料片的地圖做得很大，也加入了幾個人性化的小功能。例如卡片跟小神仙可以自由買賣，以及與定期存款類似的債券系統。還有變身系統，玩家只要被神明附身，就會變成該神明的模樣。從六代資料片開始，遊戲片加入了StarForce的防拷機制。

大富翁七



發行公司 大宇資訊
發行日期 2003/12/17
簡介 七代正如同多數玩家所願，回歸到四代的形式。不過，遊戲內容卻沒有四代來得好。較為可取的是卡片的設計，除了把道具整合進去以外，就連要蓋商業建築也需要許可證（卡片）。小遊戲也是一大改革，七代多達八種小遊戲，而其中幾個更可以多人同時進行，如此在等待行動，或者是坐牢、住院中的玩家，也不會覺得無聊。

遊戲畫面




超首選 SPECIAL
SPECIAL FEATURE
GUILTY GEAR X2
聖騎士之戰
2004年
10月

聖騎士團的誕生

西元22世紀

人類成功的把可以產生無限能源的「魔法」理論化，造成全世界掀起了科學研究。

不過，人類之間的紛爭卻未曾停止，最後終於製造出了禁忌的生體武器「GEAR」。

某一天，本來應該服從人類的這些武器中，出現了一個擁有強大戰鬥能力和堅定自我意識的「JUSTICE 正義」，率領全世界的「GEAR」向人類宣戰。

因此，人類也組成了對抗「GEAR」的組織——「聖騎士團」，就這麼點燃了「聖戰」的火苗。

在無數次的戰鬥之後，JUSTICE被封印在「次元牢」裡，失去指揮官的GEAR們也一一被驅逐。

聖戰結束的五年後，想讓JUSTICE復活的執念化為妖氣籠罩了世界。認為事態嚴重的國際連盟，為了選出人員組成「第二組聖騎士團」，決定舉辦武鬥大會

因為極度渴望強者加入，不但宣佈參賽者可以得到任何東西，甚至允許罪犯出場比賽，連在比賽中殺人這種殘酷的行為也沒有關係…



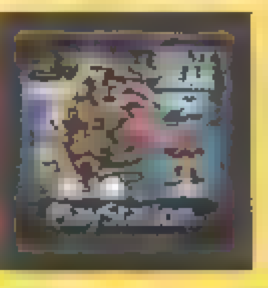
◆最強最惡的機器人—JUSTICE

GUILTY GEAR 聖騎士之戰 發行歷史

GUILTY GEAR

對應機種 PlayStation　發售日期 1998年5月







GUILTY GEAR X

對應機種 PlayStation 2

發售日期 2001年10月

對應機種 Dreamcast

發售日期 2000年12月



GUILTY GEAR X PLUS

對應機種 PlayStation 2

發售日期 2001年11月



GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

對應機種 GAMEBOY ADVANCE

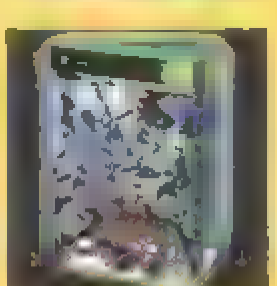
發售日期 2002年1月



GUILTY GEAR XX #RELOAD -THE MIDNIGHT CARNIVAL

對應機種 PlayStation 2

發售日期 2003年7月



GUILTY GEAR ISUKA

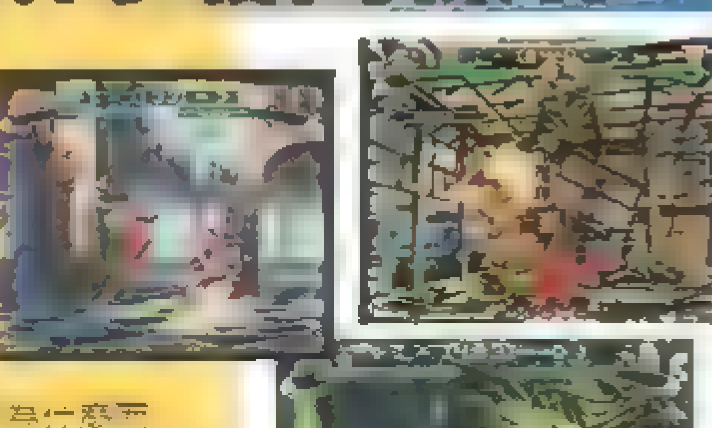
對應機種 PlayStation 2

發售日期 2003年12月



堪稱2D格鬥遊戲的最高傑作

遠自快打旋風一代以來，格鬥遊戲便開始了其不算短的歷史。自從CAPCOM的快打旋風一代以來，格鬥類型遊戲的全盛時期開始，多少遊戲公司曾經投入過這塊領域，又有多少遊戲會被玩家們記得呢？早年SNK在格鬥遊戲上的興起，直到台灣籠罩在生死格鬥的旋風之下，CAPCOM已經許久沒有推出新作品了。算是半路出家的GGXX，又是因為什麼而沒有被其他遊戲的浪潮淹沒，在日本大型電玩業界一片蕭條裡，能夠不斷推出新作，甚至還被一些人稱之為2D格鬥遊戲的最高傑作呢？請看下一頁的特點介紹







快打旋風大集合

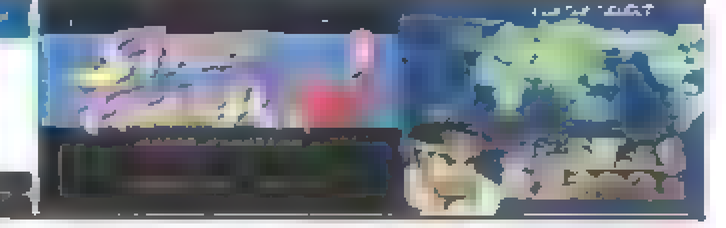
遊戲名稱
快打旋風
發行年代 1987

遊戲名稱
快打旋風 2
發行年代 1991

遊戲名稱
快打旋風 2
冠軍版
發行年代 1992



遊戲名稱
快打旋風 2
Turbo Hyper Fighting
發行年代 1992



遊戲名稱
超級快打旋風 2
The New Challengers
發行年代 1993

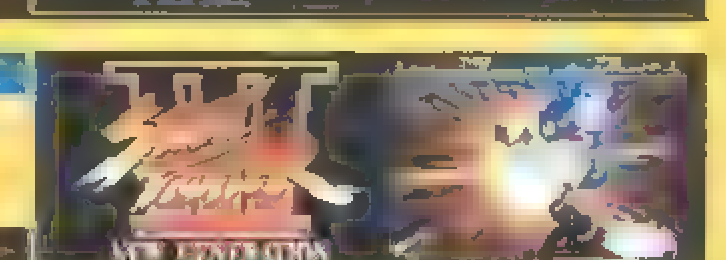


遊戲名稱
超級快打旋風 2
Turbo Grand Master Challenge
發行年代 1994

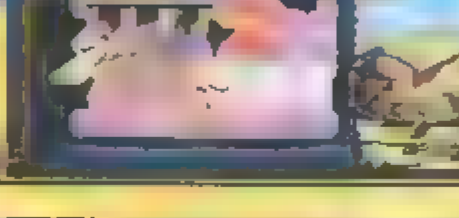


遊戲名稱
快打旋風
電影版
發行年代 1995

遊戲名稱
快打旋風 3
發行年代 1997



遊戲名稱
快打旋風 3
2nd Impact
發行年代 1998



遊戲名稱
快打旋風 3
3rd Strike
發行年代 1999



攻擊、防禦都能使出威力不同的攻擊技巧

在格鬥遊戲裡面，多半有個所謂"氣"的東西，在經過不斷的改良之後，成為這種遊戲的主要特徵之一；其用途多半是在蓄滿「氣」之後，攻擊力的上升，可以發動多段連技或是大威力的攻擊(絕招)。然而在GGX系列之中，其實防禦也佔了很重要的元素，誰說一定要攻擊才能致勝呢？！在GGX系列中，除了攻擊之外，也能透過不斷地防禦讓氣表歸零，歸零的氣表也能讓角色發揮威力強大的攻擊，因為在防禦的情況下，角色會蓄積實力，偷偷地提升攻擊力，只要到達極限並抓住對手的移動位置，使出的普通攻擊威力甚至會遠遠超過一般情況攻擊產生的[illegible]威脅的時候，[illegible]樣是[illegible]條「氣」，都可以在兩種有利的情形下進行追擊，這個系統設計同時兼顧了連段與威力強大的兩種攻擊方式，玩家們可以依照各個角色特性、打法、甚至是喜好來選擇，並不一定要靠連段技才能克敵致勝。









重視戰略層次的對戰

除了防禦等級之外，與防禦等級息息相關的普通技和必殺技攻擊等級、消耗氣量使用的特殊防禦（FD）、JUMP CANCEL取消跳躍來使出空中連段以及低空壓制等等，各種GGx系列原創的特殊攻防系統都可以在這一款遊戲中一覽無遺。加上前述的特殊防禦、反擊以及角色本身可以二段跳躍等等系統，讓遊戲格鬥方式不再那麼枯燥無味，若是您一直被動的等待對手來攻擊而給予反擊的話，也就是所謂十分常見的等待型打法（俗稱龜息打法），將讓您一直被對手壓著打，所以想要取得勝負的最大要素是猜測對手下一步的動作以及移動方向，而不是一昧的使用必殺技或是利用角色本身的優勢去限定敵人。所以相對於其它重視連段技巧的遊戲，GGxx不只是有連段技巧的設計，更可以藉由玩家彼此的心理戰術達到心理戰的層次。



任務模式



集大型電玩、PS、DC、PS2之大成的九種遊戲模式

本作擁有許多遊戲模式，計有大型電玩模式、勳章模式、雙人對戰模式、電腦對戰模式、個人訓練模式、生存模式、任務模式、故事模式、畫廊模式等等，在此把其中較具特色的幾個模式介紹如下。在少見的勳章模式（M.O.M Megal Of Millionaire Mode）裡，是以打到敵人來獲得勳章的方式來進行，在用連續技打中對手的時候，畫面下方中央的勳章計算表會慢慢累積，提升勳章的等級，出現的勳章越大得分就越高。另外，在一定的分數間隔裡面會出現回復體力的東西。在別具特色的生存模式裡是要打倒電腦的各個角色，在每過幾關之後會出現很強的頭目。在這個模式裡面，當你打到對手的時候就會累積經驗值，每到一個程度等級就會上升，等級上升之後，對手也隨之變強，不過在過關的時候體力也會稍微回復，只要輸一場遊戲就會結束。而特殊的任務模式則是挑戰各種任務的模式，隨著任務的不同，在時間、敵人強度、過關條件、敵我人物、體力狀況、防禦力、集氣表、PSYCH BURST、動作、亂舞連段、一擊必殺技、招架等等條件上的限制都不一樣，可以說是挑戰玩家在不同條件下過關的技巧。





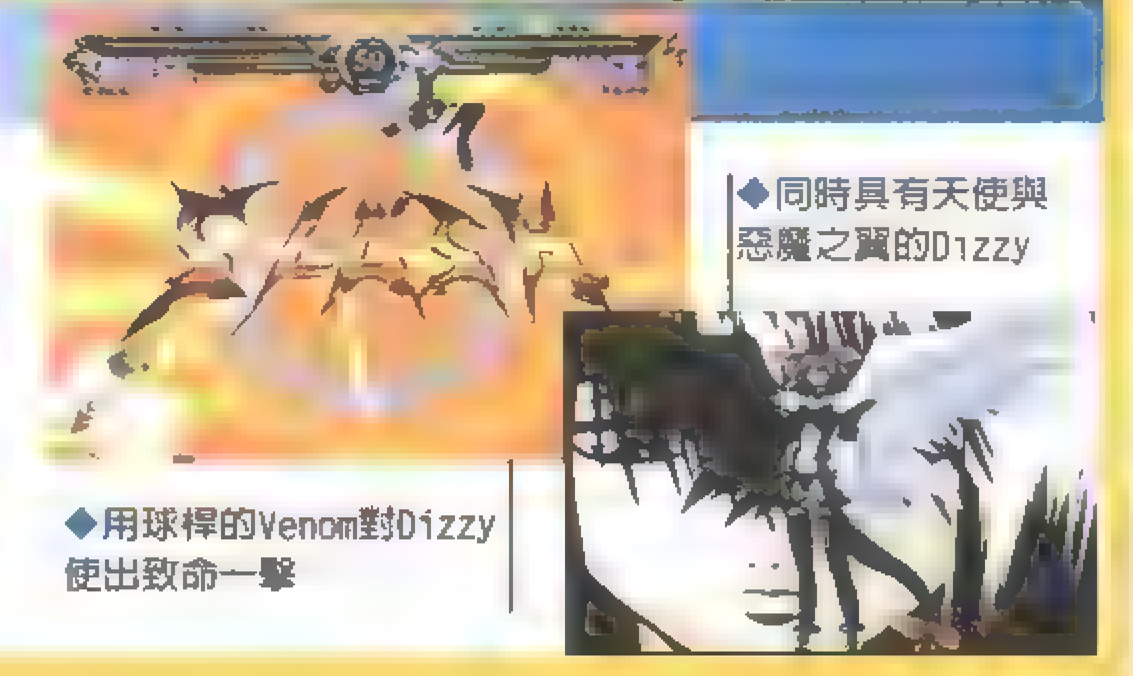
勳章模式



生存模式

美感強度兼具的角色

本遊戲最大的特色之一，就是遊戲裡設定各個造型特異，招式也絕不相同卻又散發著奇異美感的角色。比方說外表看起來是個斯文的中年人，真實身分卻是吸血鬼的Slayer；頭髮遮住大半個頭，用球桿打撞球藉以攻擊敵人的venom，同時具有天使與惡魔之翼的Dizzy等等。每個人都有著與眾不同的特色。或許會有讀者想說：什麼？吸血鬼為什麼會跑來跟人類打鬥？用撞球怎麼打人？什麼叫作天使與惡魔之翼？那我就先透露給讀者他們的一些資料吧



◆用球桿的Venom對Dizzy使出致命一擊

◆同時具有天使與惡魔之翼的Dizzy

超首選 聖騎士之戰

角色介紹



DIZZY

追求著和平與安寧，Gear和人類的混血兒。操縱著尼克羅與昂帝奴，擁有壓倒性的攻擊力。由於增加了新招式，使得近身搏鬥中也不再有空隙。

身高	167cm	體重	56kg	出身	不明
血型	無法解析	生日	12月25日（假的）		
興趣	清理自己的羽毛				
珍視的東西	養育自己的親人、森林的動物				
討厭的東西	盜獵者				

招式 請讓我一個人靜一靜

性格

Gear和人類生下的混血兒，從生下來時就急速地成長，因此外觀的年齡完全不同，現在正好三歲，擁有卓越的情報收集能力，相對於人類來說，精神年齡已經超過了20幾歲。雖然受到周圍人類的排斥，所以多少對人類有種不信任的感覺，但個性本質上卻是率直而純真。

對於大自然或是人類都以溫柔去對待，極討厭戰鬥。雖然如此，她也不只是單純自己快樂地生活而已，在考慮到人類的存在或是環境破壞也是自然循環的一部分之後，開始反抗自己所面對的坎坷命運。

VENOM

因為景仰ZATO而一直追隨著他的暗殺組織成員，也創造從撞球中衍化出來的格鬥方式讓敵人無法跟他近身搏鬥，不論在空中或是地面都可以製造出球來攻擊，因此可以有更為深奧的戰術運用。

身高	179cm	體重	66kg	出身	殺手（英國）
血型	A型	生日	因為是孤兒所以不明		
興趣	讀書、下棋				
珍視的東西	ZATO、同情				
討厭的東西	血、加害ZATO的人。				

招式 難以捉摸的曲球
空中球生成

性格

雖然身為一個殺手，但是卻有著總和他職業不相稱的紳士性格，雖然對於什麼事情都能冷靜應對，但不論怎麼說都還是生存於黑暗中的人。因為從小就在沒有關愛的環境下被養大，所以對人生沒有什麼特別的目的，只不過是一直在維持「讓自己活著」的這個事實而已，這是因為他不曾意識過自己的存在意義。因為並不是在思想上討厭殺人，而是直覺地有所厭惡，雖然會確實地完成被賦予的任務，但是任務以外的殺生卻讓他感到罪惡並極力避免。



SLAYER

暗殺組織的前任首領，吸血鬼的末裔。以直接的攻擊風格以及吸血鬼的特殊能力將對手玩弄於股掌之上。在衝刺的時候是無敵狀態，可以閃避敵人的攻擊。為了好好整頓因為ZATO不在而亂成一團的組織，雖然已經引退了，還是再度挺身而出。

身高	185cm	體重	70kg	生日	10月31日
血型	無法分析	出身	特蘭西瓦尼亞(羅馬尼亞西部)		
興趣	俳句、勝敗、觀察人類				
珍視的東西	沙龍				
討厭的東西	不浪漫的人				

招式

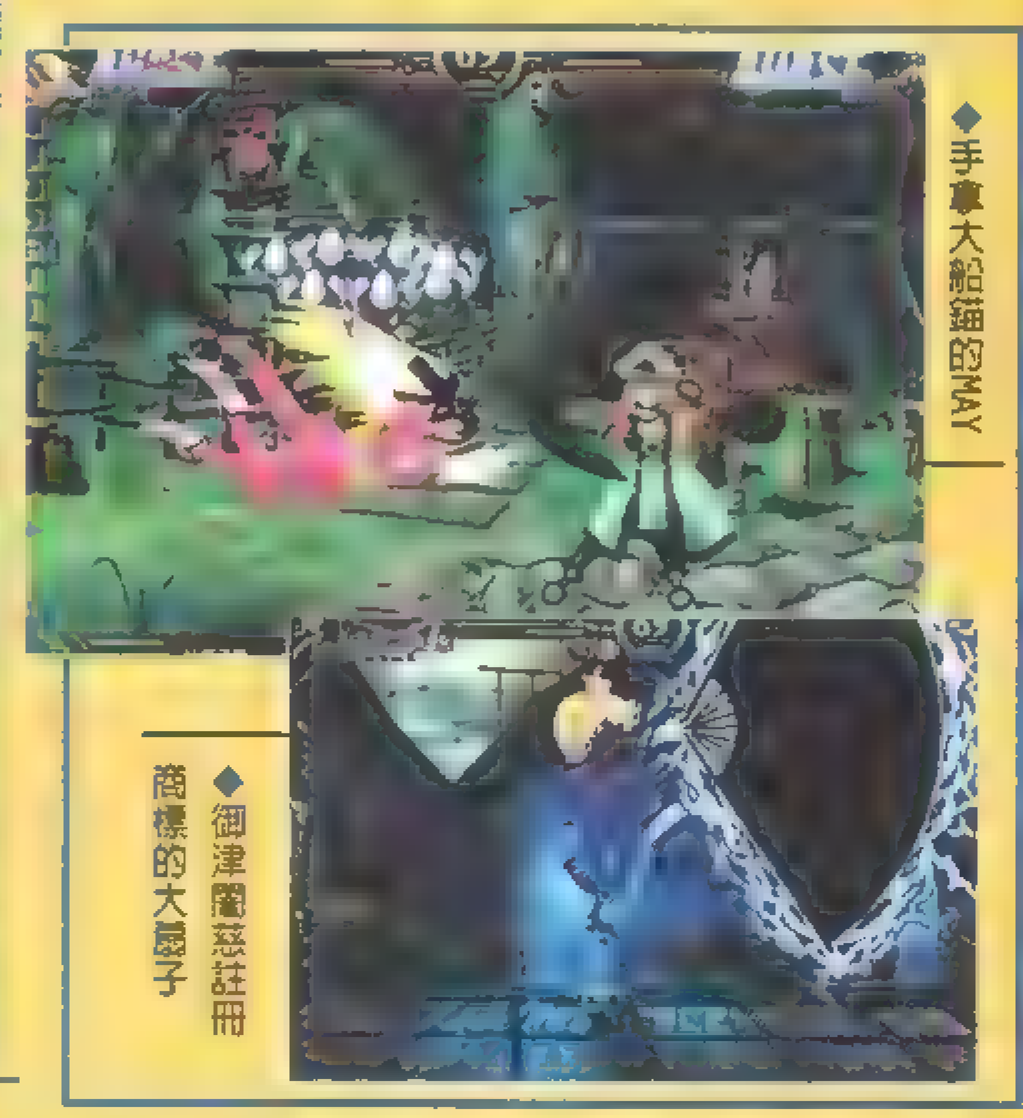
Mappa Hunch(音拳速)
Dead On Time(合時之死)
永遠之翼

性格

非常地紳士，不論是面對什麼樣的人都會表現出紳士風度，具有貴公子的氣質。興趣是戰鬥與俳句。但是，雖然說是喜歡戰鬥，卻不喜歡充滿殺氣的鬥爭，而且他認為以決鬥的勝負來一決敵我的愛好就是人生的最適所在，雖然也有著「別人是別人，自己是自己」的冷酷想法，對於他人是徹底的放任主義，但對於因為自己的緣故而使得組織走向了錯誤的方向，多少也覺得自己應該負起一些責任

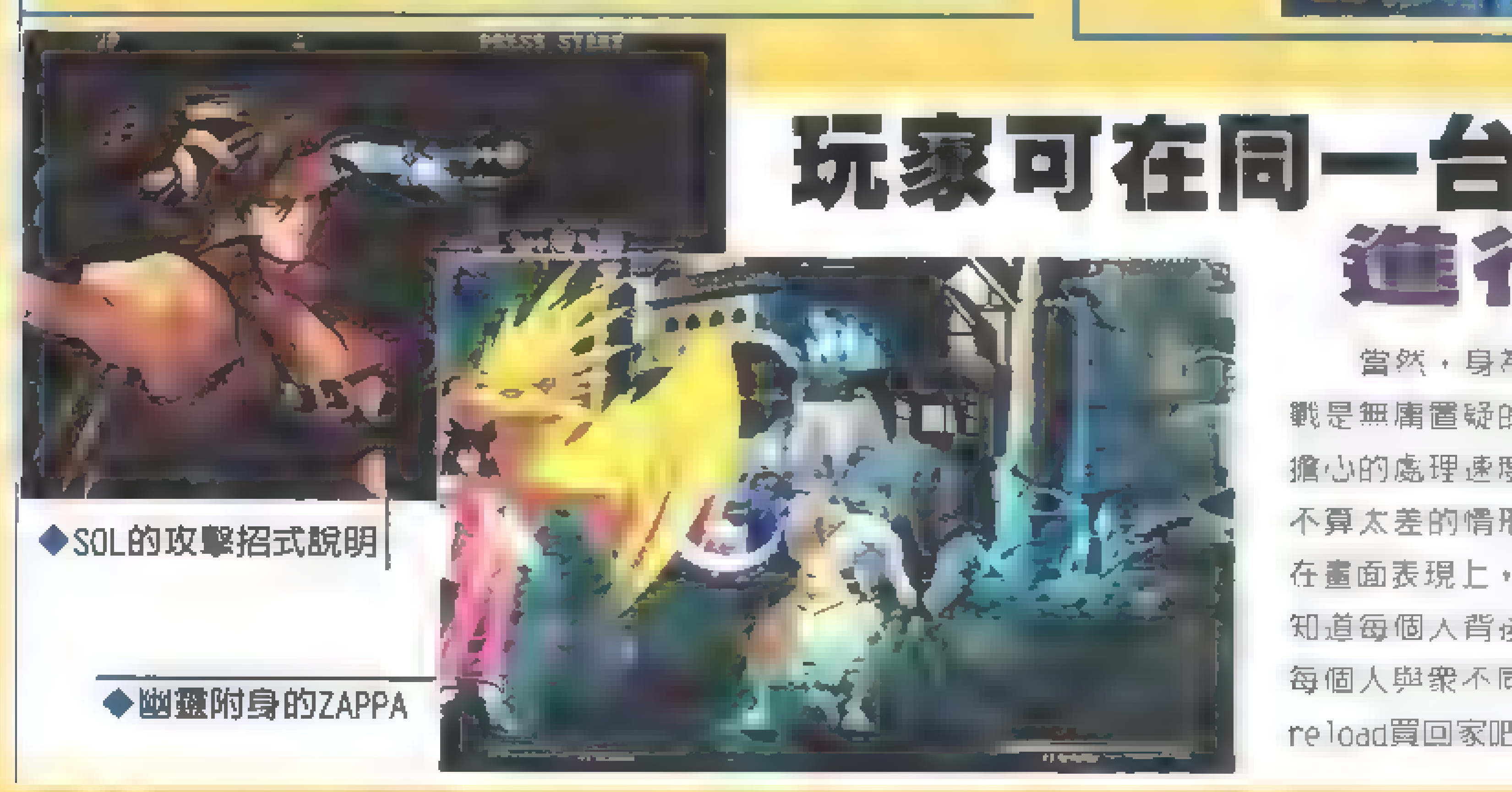
出乎常理的攻擊方式

這些個人的性格、背景設定並不只是做好看的而已。事實上，在遊戲裡面每個人都有會確實運用到他們各人的特殊背景所產生的獨特技巧。這裡就不是三言兩語可說盡的。比方說主角型人物的SOL、KY，用大船錨跟飛魚來攻擊的MAY，可以在空中衝刺兩次、用頭髮來攻擊的MILLIA，使用分身攻擊的EDDIE，投技為主的POTEMKIN，用鎖鏈的AXL LAW，一邊跳舞一邊用扇子攻擊的御津闇慈，用溜溜球的BRIDGET，幽靈附身的ZAPPA等等，每個人都會以你所想像不到的方式進行攻擊。



◆手拿大船錨的MAY

◆御津闇慈註冊商標的大扇子



◆SOL的攻擊招式說明

◆幽靈附身的ZAPPA

玩家可在同一台電腦上進行對戰

當然，身為遊戲最大的重點，雙人對戰是無庸置疑的。至於各位玩家們可能會擔心的處理速度的問題，只要在電腦配備不算太差的情形下，倒是不用太過擔心。在畫面表現上，則足以達到PS2的水準！想知道每個人背後所隱藏的故事嗎？想看看每個人與眾不同的絕招嗎？那就把GGXX # reload買回家吧！

戰鎚：破曉之戰

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

…夫子
…公司：
…即時戰略

預定 2004年9月20日

無論影視還是電玩，相對來說，原創作品的開發說要較續作容易得多，這當然是因為原創作品擁有無限遐想的空間天馬行空。而續作卻沒那麼幸運，無論原作怎樣成功賣座，自己卻始終得在前作所制定下來的天空內打轉，重重框架限制也正是續作難以逾越原作的重要原因。當然，這裡所說的只是普遍現象，實際上透過工作人員的不懈努力，還是不乏有許多後續產品超越原作水準的例子，只是工作人員所要付出的艱辛往往要高出原作甚多。《戰鎚》(Warhammer 40,000)是與《龍與地下城》(Dungeons and Dragons)齊名的紙上遊戲，在美國可謂是家喻戶曉，擁有數以百萬計之玩家群，其系列作的銷售更是長期處在排行榜的第一名。而在台灣，紙上遊戲至今依舊仍未為主流玩家所接受，《戰鎚》的知名度更是與西方不可相提並論。好在電玩遊戲盛行的今天，各種傳統遊戲紛紛推出電子版本，《龍與地下城》這一名作就是如此為各國電玩玩家所接受的。

然而，《戰鎚》在這方面的力度顯然不及前者，電玩版本的推出要較前者落後足有十幾年之多，且相對來說，早先推出過的幾部作品亦不是特別成功，因而知名度仍是遠不及前者，但這並不能說明《戰鎚》本身不是一個好作品，事實上，在當前眾多成功電玩中均可找到《戰鎚》的影子，舉例來說，《魔獸爭霸》(WarCraft)中的半獸人(Orc)這一角色的設定便是借鑒了《戰鎚》中同一角色，而為世人所認知、接納並喜愛的；同樣，《星海爭霸》(StarCraft)中的陸戰隊(Marine)則是改編自《戰鎚》的太空陸戰隊(Space Marine)，其出色的角色設計同樣為眾玩家所津津樂道，這一次，由Relic Entertainment接手製作的PC遊戲《戰鎚：破曉之戰》(Warhammer 40,000: Dawn of War)就要在本月下旬浮出水面，那麼，這個一向擅長製作3D策略遊戲的公司是否能撥開系列前作不叫座的陰霾，使得這部新作成為能與《魔獸爭霸》相抗衡呢？且要魯夫子在此帶眾玩家先睹為快。



顛覆傳統－無需生產的即時策略遊戲

若是在十年前，對那些熟識紙上遊戲的玩家來說，可能非常難以想像將原本由一個個角色模型及紙板所組成，兼之擁有嚴格規則的遊戲，給改編成一個熱辣的電腦即時戰略遊戲會是一個怎麼樣的景象。實際上，將紙上遊戲轉成回合制的策略遊戲也許能更能貼近原作，但可惜的是在現在這種「快餐文化」的薰染下，回合制的遊戲已乏人問津，玩家對快速的RTS卻是情有獨鍾。但話說回來，規則及形式的改變在初期時可能於老玩家造成一種困惑及不適，然而這種感覺隨即會為戰鬥中的快感所取代，從而更深的融入到作品當中。紙上遊戲嚴謹的角色設定及獨有規則卻同時為即時戰略遊戲提供了豐富的素材，兩者有機結合的產物予人印象深刻。不過隨著近年來即時戰略遊戲的氾濫及動作遊戲的興起，以往即時戰略那種先生產再戰鬥的固有模式已逐漸受到挑戰，越來越多的司令遊戲逐漸向動作遊戲靠攏，生產在整個遊戲中的位置已越來越是落後。《戰鎚：破曉之戰》（以下簡稱《破曉之戰》）正是一款在此種大環境下的產物。生產，在遊戲中幾乎已完全忽略，遊戲最主重的乃戰術、戰略的應用及大規模戰爭殺戮和玩家所需求的正面衝擊。喜歡即時戰略遊戲的玩家應該對Relic Entertainment這家公司並不陌生，其成名作就是同樣一款以宇宙太空為背景的3D即時戰略遊戲《家園艦發》(Homeworld)，該作對上市後引起極大轟動，並從而引發了即時戰略遊戲由2D向3D方向的轉型。該公司隨後推出的《不可能的生物》(Impossible Creatures)及《家園艦發二》(Homeworld 2)更奠定其於3D即時戰略遊戲龍頭老大之位，而《破曉之戰》的推出勢必使這一地位得以進一步之鞏固。

◆場面夠血腥的。



◆超炫的戰鬥場面

戰鎚》與著名魔幻大師Tolkien的作品《魔戒》(The Lord of the Rings)一樣，故事建立在一個完全虛構的魔幻世界中，但與後者所代表的中世紀勢力不同，《戰鎚》的故事乃是建立在未來，且是遙遠的四萬年後，這也是其英文名稱Warhammer 40,000的由來。目前的即時戰略遊戲基本上以中世紀故事為主，以未來作主旋律僅為少數，而《破曉之戰》卻更可謂一另類以未來為中心的遊戲。何出此言？主要還是源於遊戲的角色設定。提起矮人這一角色，相信玩家馬上便會想到以冷兵器及魔法為主的中古世紀，而《戰鎚》的故事卻偏偏發生在遙遠的未來，中世紀的角色出現在未來世界，與手持高科技最新武器的對手進行殊死戰鬥，多少會有些怪異之感，但一旦玩家進入到遊戲世界就會被這種獨有的魅力所吸引，並深深融入到這一特有的世界當中。



讓我們再返回到主題中來，《破曉之戰》可說是與市面上所有的即時戰略遊戲不同。以往的RTS遊戲中，各種礦藏的採集似乎已演變成遊戲成敗的關鍵，遊戲的樂趣亦被絕大時間進行的生產建設降低失色。有鑒於此，《破曉之戰》在整個遊戲過程中，已完全摒棄了資源收集這一環節，而將玩家的精力完全置於戰鬥殺戮之中，也就是說以往先生產再戰鬥的固定模式如今已遭到《破曉之戰》的直接挑戰。沒有了資源收集，也就意味著玩家在遊戲中的整張地圖上再也見不到任何的資源區。這時有玩家也許會問，既然如此，而遊戲宣揚的又是戰鬥的樂趣、殺戮的快感，那是否就是說《破曉之戰》應該屬於動作遊戲更為適合呢？其實不然，《破曉之戰》雖然是取消了資源收集，與傳統即時戰略存在差別，但其仍不失戰略遊戲本質，殺戮固是此遊戲所要彰顯的主題，但遊戲所強調的仍是策略性，且是大規模的戰爭殺戮場面，這點與以單人或是一組為單位的動作遊戲存在著本質上的區別。而且，在《破曉之戰》中玩家也同樣需要訓練軍隊及進行研究，只不過這些與資源完全無關。

遊戲中雖然沒有資源點，但卻有一種稱為「目標點」(Objective Point)的設定。目標點根據各點的不同性質，被設置於地圖不同角落之上，一旦有人佔據及加固，其佔有者便可無論是在科學研究還是在訓練軍隊上均可獲得穩定，如此一

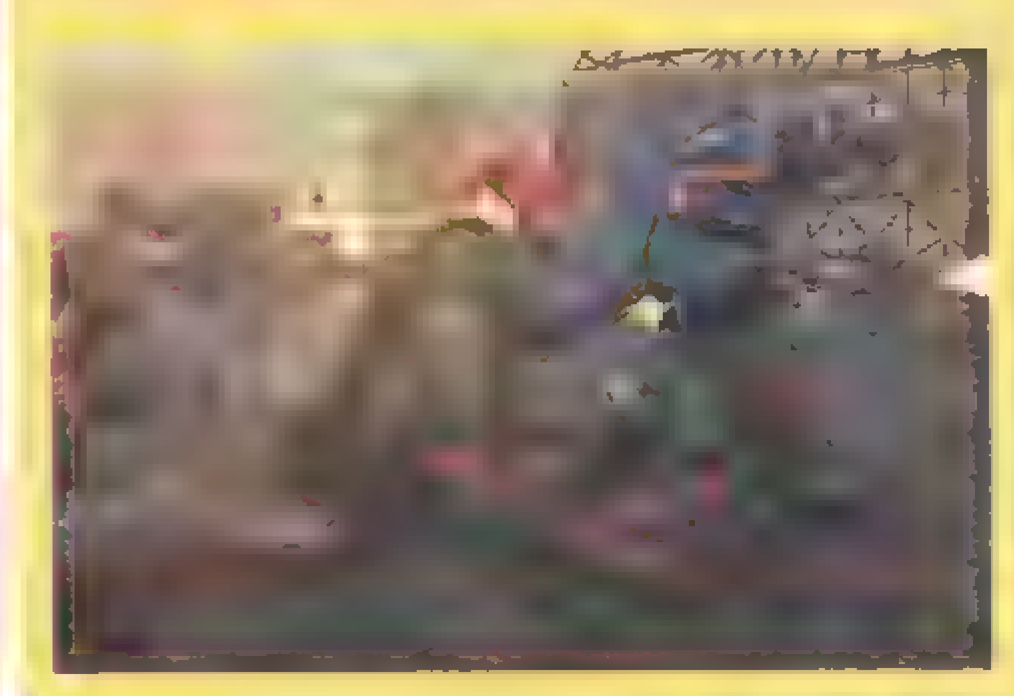


◆大規模作戰一景。

超首選

來，截斷資源點的傳統作法在遊戲中就起不到任何作用了。取而代之的是，以將軍隊移到地圖上的關鍵位置，並謹慎使用整張地圖，方有成功的可能。遊戲中的戰爭前線及位置也是隨時都在發生變化，玩家必須拿出一百二十分的警覺才能保證自身的安危。看到這裡，有玩家可能還是有些迷茫，魯夫子在這裡再為大家舉例予以說明。先要我們以遊戲單人戰役模式中的太空陸戰隊（Space Marine，這一種族為例，有關各種族的詳細介紹會在下面的章節中予以詳述。），遊戲開始後，玩家會得到一定數量的兵源，但若想升級這些軍隊及修建建築，玩家就必須得奪取地圖上的戰略點，也就是上面提到過的「目標點」。得手後，遊戲方允許玩家進行基地建築的修建、提升科技及獲取援兵。在奪取戰略點的同時，玩家也會賺取用以徵兵的「徵用點數」（Requisition Point）、燃料等具備資源。這樣，玩家方有能力生產賺價苦力，著其修造建築物。這個概念也可以這樣來理解，就是《破曉之戰》中的資源管理已完全放棄原來的採集體系，而改變成在戰爭中奪取資源。「目標點」在遊戲中往往被安置於地圖的瓶頸之處，如橋樑邊或是難以到達的地勢之中。如此，也確定了玩家的絕大部份時間會花費在與其他種族為爭奪「目標點」的而引發的作戰上，建築的修建僅是極少的時間，而資源採集更是為零，也就是說生產在遊戲中微乎其微，絕對屬於次要地位。遊戲作出這樣的調整，不但是對傳統RTS的巨大挑戰，也說不定此舉反而更能體現出即時戰略的真諦，從而引發起新一波顛覆傳統類遊戲的盛行。


◆合理的戰術應用是致勝的關鍵。


◆戰鬥中拳腳也能派上用場。

策略在此得以最大延伸

除了資源方式上的改變，《破曉之戰》最引人入勝之處，還在於其對傳統RTS遊戲在策略性方面的加深設計公司計畫在遊戲中引入首領單位（Leader）這一概念，這有點像某些RTS遊戲中的英雄一角。遊戲中首領的個頭明顯要比一般軍種為高，有類似巨人的體魄。而每一種族均有其不同的首領，如：混亂軍團嗜血魔（Blood Thirster），其熱衷戰鬥並只會對手濺血狂噴；半獸人的首領象魔（Squiggoth）是一種全副武裝到齒的巨象，身上更配有火力強大的槍械，是個極難對付的對手。另外，在遊戲中玩家基本上不可以直接控制單兵作戰單位，而僅可以指揮以小隊為單位的部隊，不過車輛卻是個例外，單個或多個均可直接聽從玩家的指揮。對於領袖，一般來說需要將其編制到部隊中一同行動，當然玩家若願意也可以直接為其下達命令，不過前者似乎更好一些，畢竟這不是一個動作遊戲，而領袖與士兵還可以互相照應，如：增加防護力、提升火力，且領袖更可提升部隊士氣。


◆遊戲中科技的研發可提升武器的威力。

遊戲的策略部分並沒有至此終止，玩家還可以為小隊設定不同種類的進階高殺傷力武器，舉個例子來說，玩家可為一個共有四人的小隊中的其中兩個隊員裝備電漿槍，而另兩位則裝備上火焰噴射器。當然，若是願意，也可以同時為其四人配備重型火箭筒或是其他任何一種己方擁有的武器。關於武器的裝備，實際上擁有相當大的學問，也是一場戰役能否取勝的關鍵所在，只有適應不同情況使用不同裝備方可克敵制勝。對於那些對武器知識不是很精通的玩家，可能要花上一點時間來學習掌握，只有不斷嘗試才能最終得心應手。遊戲提供了很多出色的戰略戰術，使得多人連線遊戲充滿挑戰性，當然單人遊戲亦可令玩家百玩不厭。再有，地形在遊戲中將扮演極其重要的角色，雖然目前大多數戰略遊戲均加入了地形對作戰的影響，但《破曉之戰》在這方面的努力似乎更突出一些。舉例來

說，如果慣於狙擊的長老會佔據了至高點的有利戰略位置後，那麼對於攻上來的太空陸戰隊部隊將會是毀滅性的打擊。反過來，若是太空陸戰隊躲入房屋空洞中，那麼慣於狙擊的長老會的火砲將起不到任何作用，攻過來的長老會部隊反而成了太空陸戰任意宰割的魚肉。最後再談一談士氣。這一概念在遊戲中同樣至關重要，其不但通常為直接影響到戰鬥的成敗，同時也是紙上遊戲最常涉及的一個部份，它的加入了大有[illegible]源頭之意。眾所周知，若是一個隊伍士氣低落，其戰鬥效力下將大幅降低，其結果不是潰不成軍，便是投降敵方。不過，在《破曉之戰》中士氣低落的軍隊一般並不會投降對手，也不會自己夾起尾巴從戰場上跑掉，玩家對其仍有掌控權，只是其行動的準確性及進攻意識會大打折扣。不過，《破曉之戰》的敏捷性卻會大幅提升，一但玩家決定撤出戰場，相對的士氣低落部隊脫離戰場的跑動速度要比士氣高漲的隊伍來得快

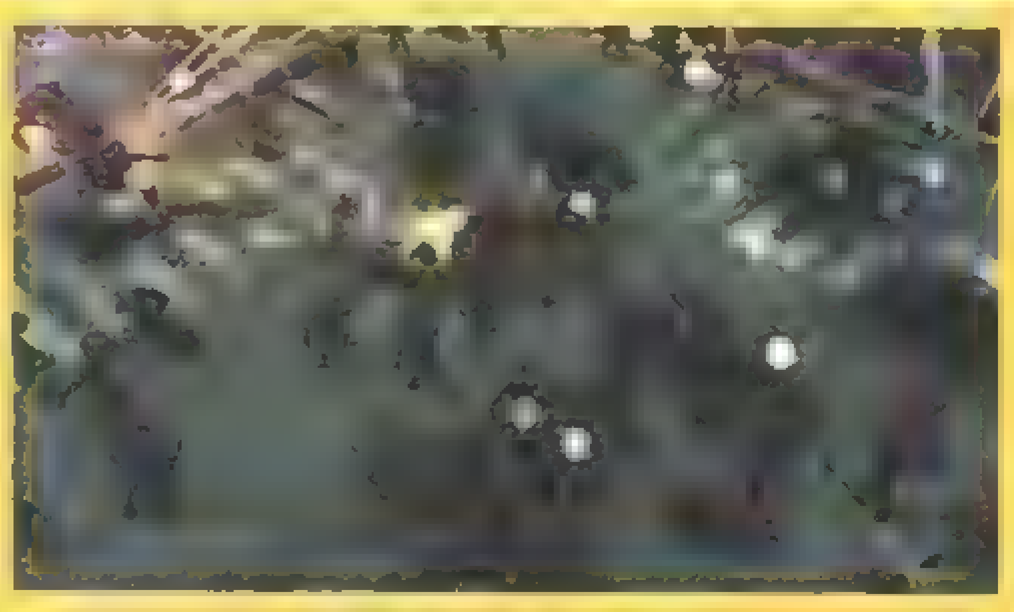


◆士氣在戰場上的作用至關重要，士氣低落，士兵將無心戰鬥。

四大種族



《戰鎚》的故事精深博大，涉及種族角色眾多，若想一次性將全部角色付於檯面，幾乎是不可能之事，況且這樣的作法有未必聰明，凌亂眾多的角色只會帶給玩家不必要的頭痛，故而這次，設計公司特精選了四個各具特色的種族供玩家挑選。其中除原前面提到過的半獸人（Orc）及太空陸戰隊（Space Marine）外，還有混亂軍團（Force of Chaos）及長老會（The Eldar）。



◆半獸人正向太空陸戰隊發起猛攻。

太空陸戰隊 Space Marine



太空陸戰隊乃由皇帝親手創立，並在戰火中茁壯發展至今日之規模。其成員全部為和尚戰士，忠於帝王及神明的教義絕對遵從。太空陸戰隊數量較為稀少，其於戰場上的表現幾可用瘋狂二字來概括，更是人類的保護者，有著不將對手砍倒絕不退出戰場的信條。其戒律就是眾所周知的「Thou Shalt Kill」（現代英語為You Should Kill），足見其熱衷殺戮之心。太空陸戰隊也是此遊戲最基本的作戰單位，其有著超人的優越性，乃人類長期經過心理訓練、基因改造、嚴格體格訓練及堅固信仰的產物。每個單一的太空陸戰隊隊員都是一個強大的戰士，而成千上萬個戰士組合在一起便形成一個堅不可摧的堡壘。組合在一起的太空陸戰隊在遊戲中稱為部（Chapter）。遊戲中，部由軍團指揮官（Force Commander）來指揮，其具備非凡技能英雄氣概，戰鬥中往往衝在最前面，並以絕對權威性指揮所屬部隊。

其他單位1 智者 Librarian

在部中的作用是利用其強大的精神能力來施展各種魔法，如：驅散惡魔、擊倒敵人、保護隊衆等，智者還可以在戰鬥中加強及完善自身能力。

其他單位2 藥劑師 Apothecary

太空陸戰隊的另一個主要人物，其主要作用是為戰鬥中受傷的同伴療傷，倘若隊友在戰鬥中不幸掛點，藥劑師還可以找回基因種子，便能依此重建一新隊員。

其他單位3 步兵隊 Infantry Squad

太空陸戰隊的基本作戰單位，另外還包含以快速及潛行為特徵的偵查兵（Scout Marine），及裝甲厚重且可在戰場上隨意傳送的終結者（Terminator）。



◆太空陸戰隊普通士兵的武力已不容小窺。

混亂軍圖 Force of Chaos





出生在血浴當中的混亂軍團是遊戲中最為黑暗的種族，這些傢伙以前亦曾效力於皇家太空陸戰隊，但隨後因為追隨混亂之神而背叛帝國而成為人類的死敵，且由於信仰的原因，這些人以逐漸走火入魔，成為混亂的奴隸。混亂陸戰隊亦似乎認命，對皇帝由忠轉恨，其戰鬥特點是以技巧及詭詐取勝，是混亂軍團的基本作戰概念。不過，混亂陸戰隊也並非孤軍作戰，相當一批步兵部，當其中甚至包括那些着魔的太空陸戰隊戰士。混亂陸戰隊是透過魔鬼的誘惑而着魔並轉型成惡魔。這些傢伙善於近戰，擁有惡魔的強壯及尖爪，可將對手片刻間肢解成碎片。

其他單位1 恐怖者 Horror

是混亂軍團中的強手之一，乃極可怕的惡魔。在戰場上可將對手於舉手間燒為灰燼

其他單位2 嗜血者 Bloodthirster

是混亂軍團中更為可怕的單位，這種有翼惡魔因受到混亂之神的親寵而能力極強，可在卅呎以上的高空隨意飛行，並裝備有極強武器，還可使用其鋒爪利齒將成群對手將對手撕成碎片。

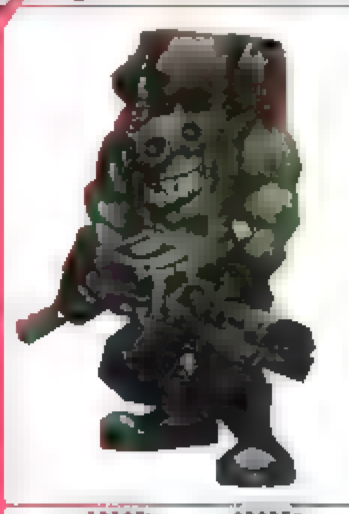
[illegible] 混亂領主 Chaos Lord

在對抗帝國的無盡戰爭中，混亂領主（Chaos Lord）無疑為其軍團的領導者，其配有遠程攻擊武器，但其一般並不使用冷、熱武器攻敵，而是善於使用一種稱為混亂禮物（Chaos Gift）的神秘力量。這一力量不但可增強其體魄，更可使對省喪失鬥志，乃一種深不可測的超自然力量。



◆作戰中的混亂軍團的領袖。

半獸人 Orc





半獸人（Orc）給人的印象是嗜殺、兇殘，乃為兇猛的狂暴戰士。遊戲中，半獸人的領地要較其他任一種族為多。若是所有半獸人都聯合在一起的話，那基本上就不可能遇到任何對手挑戰其權威性。幸運的是，這些傢伙頭腦退化，不但不思聯合，反而有時會自相殘殺。不過即便如此，這些傢伙一樣極難對付。其皮粗肉厚，身體本身就是最有利的攻擊武器，善近身戰鬥，且這些野蠻人同樣亦擁有高科技，懂得使用各種裝備及車輛。另外，所有的半獸人單位都在不停的尋找戰鬥，雖是源於好戰，最主要的是只有透過戰鬥，半獸人的身材及體魄才能得以提升。越是年齡大的半獸人，其強壯度亦越強。遊戲中依半獸人身體的顏色來判斷其年齡，皮膚呈綠色的為年輕獸人，暗黑色的則為老人。半獸人的指揮官稱為戰神（warboss），是半獸人中身形最大，皮膚亦最黑的人物。

獸僮 Boyz

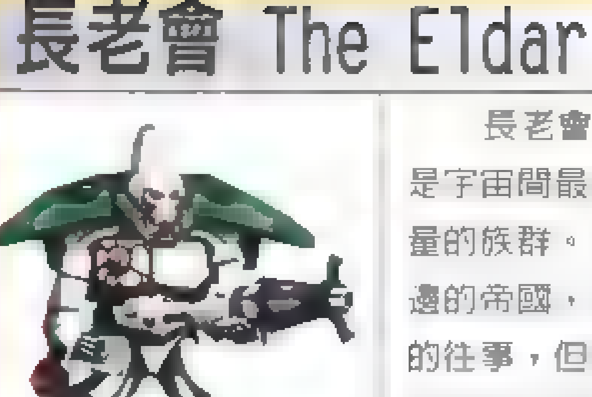
半獸人中的作戰單位，為最基本的主力作戰單位，其尚有兩個變種，一為斧僮（Choppa Boyz），使用一種巨大的類斧類武器；另一為鎗僮（Shoota Boyz），使用一種類似人類所用的手鎗一樣的武器，可以臥倒射擊

其他單位2 老兵 Nobz

老兵（Nobz）要較獸僮體大，亦更為有力，其殺戮欲極強，渴望幹掉任何一個敵人。在戰鬥中，老兵隊可稱得上是宇宙間最強的近距離作戰軍團。

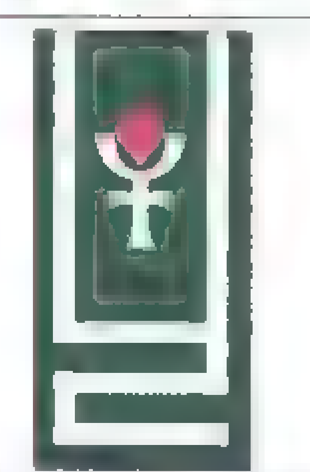


◆半獸人的兩個基本作戰單位。左面持鎗的叫做鎗僮，右邊持斧的稱為斧僮。



長老會 The Eldar





長老會（The Eldar）算得上是宇宙間最古老，也最依靠精神力量的族群。其曾統治過一個巨大無邊的帝國，雖然這已是一去不復返的往事，但遺留於世的仍有一隻極為強大的長老會兵團。目前，長老會生活在一個稱為飛行世界（Craftworld）的太空船中，該船永不停歇，穿行於宇宙之中。長老由過去的精靈（Elf）進化而成的太空遊牧部落，其身材高大，體形碩長，善用雷射弓箭進行遠距離攻擊。事實上，這一神秘部落運用其精湛的科技及超自然組成一個強大兵團。

◆全副武裝的渾亂軍團戰士。



其他單位1 守護者 Guardian

長老會的基本作戰單位稱為守護者（Guardian），乃一輕步兵小隊，因其人數眾多及攻擊迅速，故於近距離作戰中頗為有效。另一種輕步兵稱為遊俠（Ranger），該軍種可使用一種叫作迷霧（Cameleoline Cloak）的法術進行潛行，乃是偵查及暗殺的好手。

其他單位2 使用法術的戰士

長老會同樣亦擁有一些擅於使用法術的戰士，如占星家（Farseer），便為典型的菁英術士，擁有多種超自然力量，其中包括用水晶球占卜未來，以判斷出敵人下一步的行動步驟；魔術師（Warlock）同樣擁有各種強力法術，如增強己方戰士攻擊能力及保護其不受損傷等能力。召喚師（Bonesinger）同樣是長老會的主要法師，其可利用精神能力增長及塑造魂骨（wraithbone），該物乃長老會用以打造武器及修建建築的基本物質。

其他單位3 戰爭之神Khaine

除掉步兵及魔法師，令長老會無懼於宇宙間的還有一個因素，那就是戰爭之神Khaine（Avatar of Khaine），平時長老會需以活物來祭拜祂，於戰場上召喚祂便可得到強大支撐，對敵人火攻可視若無睹，並可使部隊士氣空前高漲，想贏得戰爭也只是時間問題而已。

九月底重砲出擊

看過四大種族之介紹及遊戲策略方面的討論後，似乎還漏下了最根本一點，實際上《破曉之戰》給人的最深印象還得算是聲光效果。遊戲採全3D製作，各種特效精美異常，幾有與《Doom 3》一決高下之一，也是此遊戲的最大亮點之一。有鑒於此，兼之遊戲場面壯觀，因而遊戲對硬體的要求相對較為苛刻，基本上要Pentium 4 1.5GHz以上的機器才跑得流暢，相對對記憶體及顯示卡同樣要求不低，玩家要有心理準備。除單人遊戲外，《破曉之戰》亦提供給玩家目前市面上各種可能的連線作戰方式，更提供多種經過千錘百鍊後方定案成形的作戰地圖，保證每一個都是一場驚天動地的戰役。不過，就在魯夫子一個月前準備撰寫此文時，《破曉之戰》的官方網站竟遭到駭客惡意攻擊，大部分網頁中的圖片被日本色情漫畫所取代，雖說公司很快予以修復，但亦足以證明出該網站在安全方面存有很大漏洞。而網路連線對戰功能於此遊戲中所占比重不低，這就不得不使人對其安全性提出質疑，當然網站設計與遊戲設計一般都是由不同人員負責，魯夫子這一擔心也許是多餘了！遊戲預計於九月底於北美上市，歐洲大概會延後幾週的時間，而台灣可能會更遲一些。





超首選

慶祝 美少女夢工場 系列發行
十五週年。特製美少女
一代與二代
之綺麗版。
並全面重繪
提昇到 800×600全彩。
還附贈 美少女三代夢幻妖精。

Princess Maker
15th Anniversary

美少女夢工場 1·2·3
PRINCESS MAKER 1 2 3



Internet Game
中華職棒
【售價：250元】
8月20日
全面上市
敬請期待
隨書附贈
限量精美L夾

揭開烏克蘭邪惡組織的神秘面紗

北大西洋公約組織發現了一個秘密恐怖組織－「兄弟會」。這個恐怖組織的首腦，為前俄羅斯人特伊羅夫(Trafimov)。他領導著這個龐大的組織在烏克蘭領土上的進行著一種神秘的科學研究。這邪惡而駭人聽聞的研究，就是秘密的進行人體改造－將兄弟會的成員——洗腦成為失去自主意識，完全聽命於指使者的傀儡。而這種研究卻偽裝成無害的研究上秘密地進行著。北大西洋公約組織決定派出精銳特種兵消除這個恐怖的組織。特種部隊指揮官埃文麥考密克將軍，向其下屬陸軍中尉科爾沙利文(Cole Sullvan)指示其滲透研究機構，蒐集情報並阻止這個邪惡的計畫。在這個孤獨的戰場中，沙利文將慢慢的揭開這項改造實驗背後不可告人的秘密。而在四面楚歌、孤立無援的狀況下，你能相信的只有自己，所有的人都可能是敵人，即使是你的長官。



▲人體改造工廠中氣氛詭譎。



▲工廠內的研究人員受操控而成為失去自主意識的傀儡。

特攻諜影 GORKY ZERO BEYOND HONOR 無上榮耀

《特攻諜影》(Gorky Zero)在遊戲中玩家扮演科爾沙利文(Cole Sullivan)，在烏克蘭進行一系列的秘密活動。不要以為這些任務以及遊戲的情節會[redacted]多種多樣，包準可以讓玩家在遊戲中可以體驗的更多的樂趣。遊戲的同時玩[redacted]

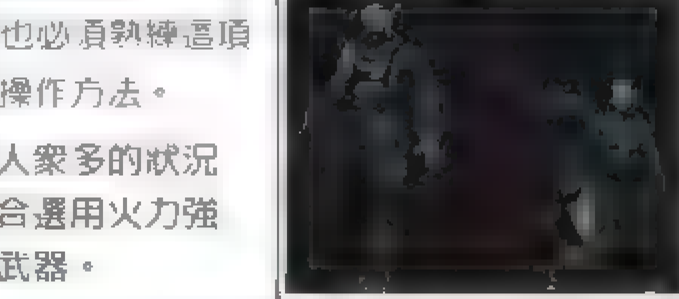



發行日期 9月

製作開發 Typhoon Games
代理發行 安緹科技
遊戲類型 動作冒險
遊戲售價 590 語言版本 英文版
適用平台 Win 98/ME/2000,XP

三種視角模式讓敵人無所遁形

在《特攻諜影》中，玩家將會在三種視角中遊走。在一般的狀態之下，玩家會處於第三人稱的視角模式，可以看到的範圍更廣，有利於觀察周圍情勢並躲避敵人，行動上也比較敏捷。當發現敵人的時候，玩家可切換到瞄準範圍的瞄準視野，能夠精確瞄準目標，進行遠距離狙擊暗殺，不過要注意的是，在這視角下，主角的動作[redacted]得緩慢，只能在地上匍匐前進，因此玩家要能熟練這兩個視角相互輔助。而玩家在達到任務點，或使用特殊道具時，會進入第 人稱的視角，可以提供玩家大量的訊息。例如 玩家可以透過望遠鏡偵察遠方情勢或是得到敵人的相關資訊，包括 敵人身上的武器，或健康狀態如何 等。此外，除了可以用上列 種視角模式，隨意推遠拉近之外，玩家也可以 還運用滑鼠作365度的運鏡，並有助於掌握地形以及敵我狀況，才不會因為視野上的死角而造成誤判，所以玩家也必須熟練這項功能的操作方法。

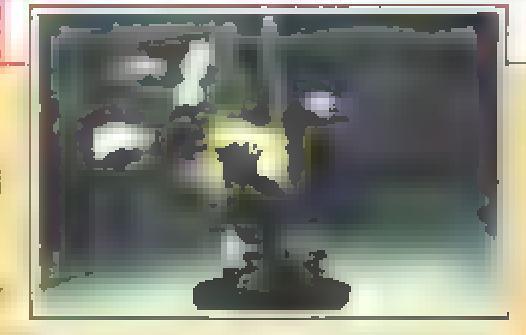


◀在敵人眾多的狀況下適合選用火力強大的武器。

官方網址：http://www.gorky-zero.com

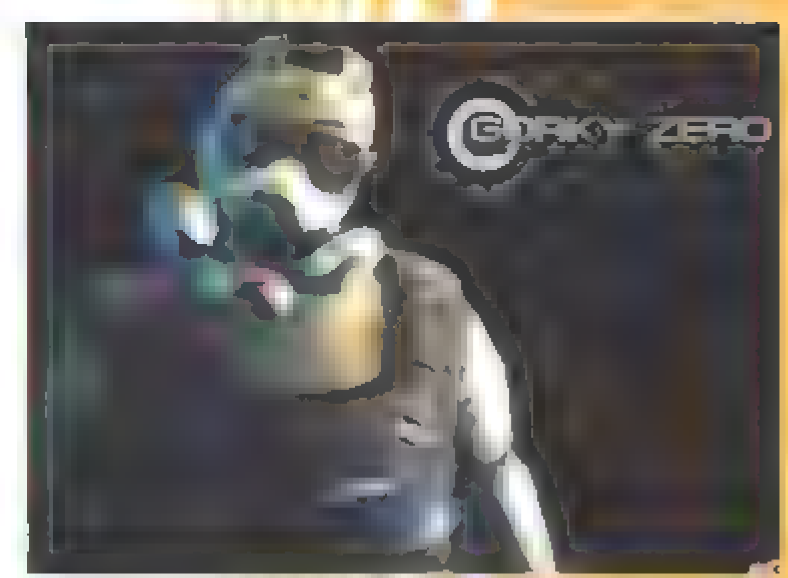
＊CPU PIII 800MHz 以上 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 1GB
＊顯示卡 DirectX 8 0以上 32MB ＊光碟機 32XCD-ROM ＊音效卡 DirectX相容

人性化的AI設計





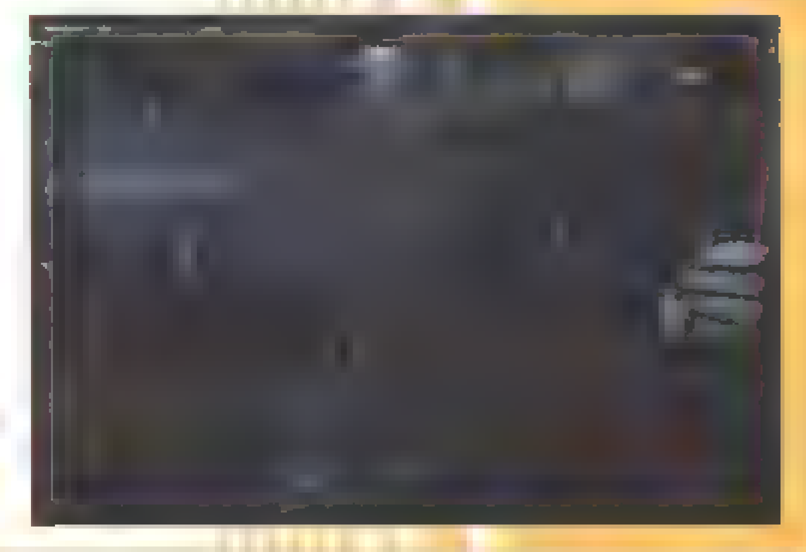
遊戲中使用滑鼠、鍵盤按鍵的組合，進行站立、跑步、蹲下等各種的動作。當角色移動速度越快，製造的噪音越大，例如跑動時，敵人就會聽到聲音，而暴露行蹤，因此，當你開始移動的時候，必須留意雷達，看上方顯示的噪音範圍大小，來控制移動速度。另外，還可利用環境來完成目的，例如：製造聲音誘敵，吸引敵人的注意力之後，再偷偷的解決掉他，充分享受身為特種部隊精英的行動樂趣。而遊戲中的敵人也是不好騙的，一但被敵人發現的話，敵人還會乘機跑去啟動警報器，到時候就會被蜂擁而來的警衛包圍。這種種人性化的AI設計，更能增加遊戲的深度，讓玩家享受遊戲中步步進行暗殺任務的刺激與樂趣。

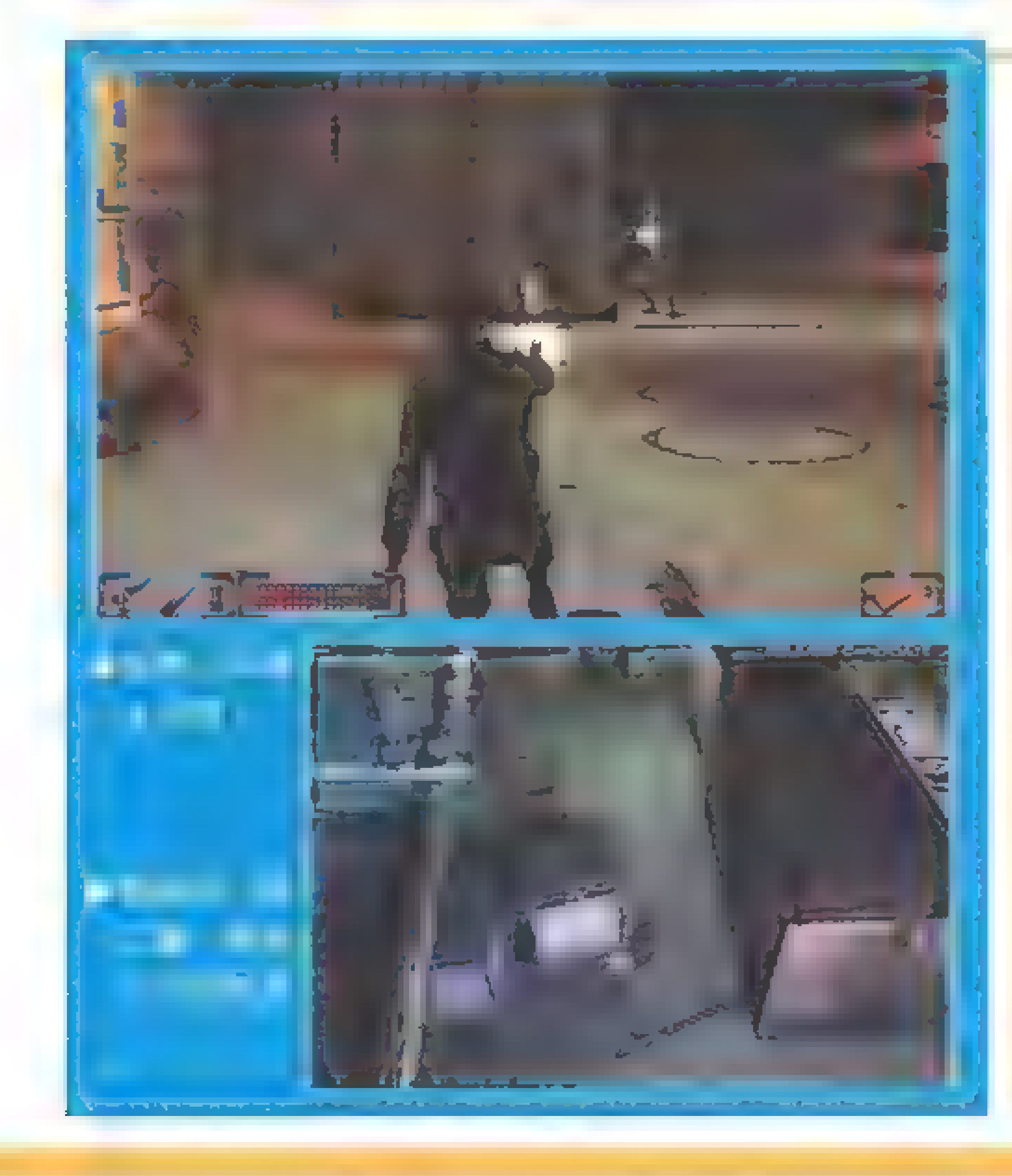




各式高科技武器裝備

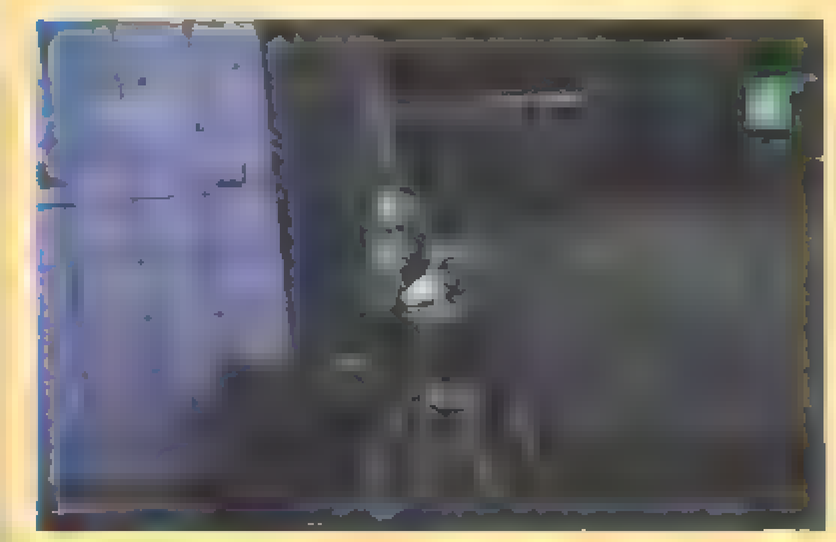
在遊戲中，最過癮的是，玩家還可以體驗特工的各種精良武器與高科技設備。由於必須進行隱密行動，因此裝備中有特殊的誘敵裝置，可以分散敵人注意力。另外，望遠鏡也有助於長距離的觀測以及黑暗中的能見度，或者當你把望遠鏡對準一個敵人的時候可以看到對方的資訊。當對方的體力狀況不好的時候，就可以考慮近身肉搏，將敵人就地正法；武器方面，除了用小刀暗殺之外，選擇武器必須注意火力、準確性、射速和噪音等幾個要項。因此在隱密行動時，最好挑選準確性高，噪音低的武器，而相反的，在開闊地形中同時面對多個敵人的戰鬥，就必須把握火力強大的優勢，以求盡快殺出重圍。





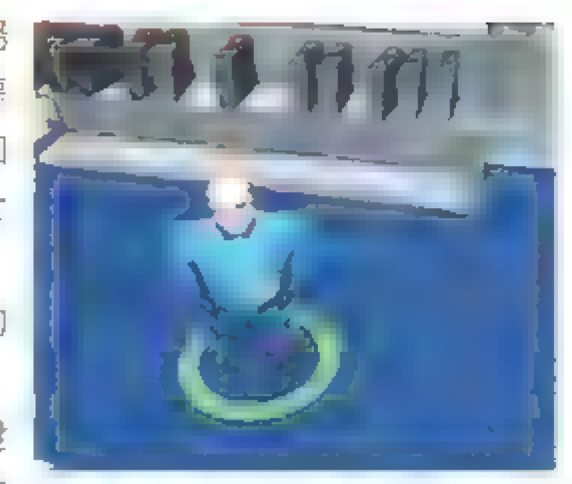
精確擬真的遊戲畫面

遊戲的背景充滿著變化不定的遊戲內容。從工廠外部一直到秘密的研究室、通風室、通風管等，每個地方的場景都是精心設計，畫面極為逼真。而角色各種位移所產生的光影及動作的細微變化，都模擬真實情境。當讓玩家獨自潛入神秘的人體實驗工廠時，享受到一種說不出的詭異而令人窒息的氣氛，讓玩家身歷其境，享受那種孤單地面對巨大的壓力，隻身完成任務的成就感吧！



▲在決定近身肉搏之前一定要先檢視對方武器及體力的狀況。

當最知名的壞人

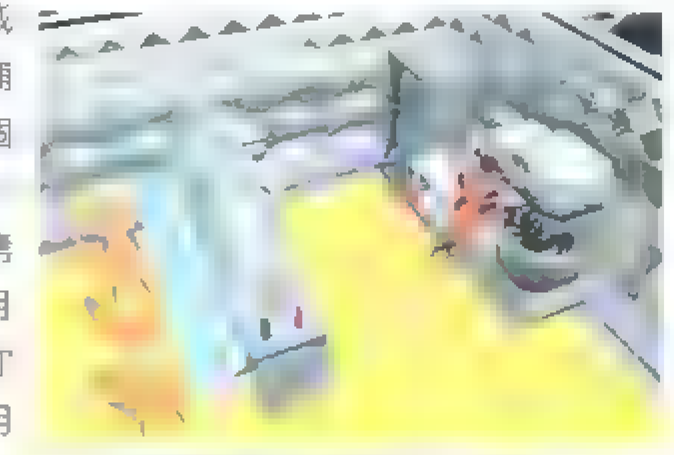

▲ 惡名昭彰的邪惡天才

玩家可以選擇經典特務電影中的一名最偉大的邪惡天才來扮演，其中還包括知名王牌大賤諜的邪惡博士(Dr. evil)！在遊戲中，你必須日以繼夜的命令你的工人進行研發更邪惡武器，或訓練邪惡部隊研發毀滅世界的核彈等等，當然隨著你的發展，你的分支將遍佈世界各個角落，主要這些分支，將會持續的替你賺入「不乾淨」的錢，而你將設立專門的金庫，看管這筆錢。



虐待為成功之母

而間諜跟指揮官會想盡辦法去突破你的儲藏室並偷取你的金錢，玩家可用幾種方式對付它們，在這些特務身上貼上標籤，讓你的走狗去追殺或捕捉他，如果你是捕捉他，你可以蓋一個監牢將他囚禁起來，接下來，你就可以拷問他(虐囚)，像是用拷問椅，或者丟到你基地裡面的廚房，用大的攪拌機「攪拌」它們(以卡通非血腥方式呈現)


▲ 不乖就抓去攪拌一下哦




▲ 虐囚模擬室…

在這套由Elixir Studio研發的遊戲中，玩家將扮演一位一心想控制全世界並創造許多古怪發明的邪惡天才，在遊戲中玩家可以建造祕密基地，及訓練沒有心智的奴隸做出聲名狼藉的各種行動，例如安裝陷阱、虐待俘虜，甚至是研發超級武器，只要能夠達成計畫，邪惡天才是可以不擇手段的。

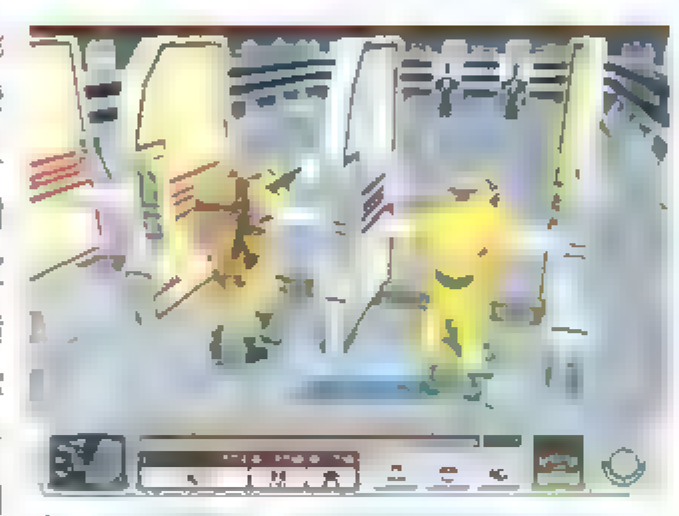
GAME INFO



製作開發 Elixir Studio
代理發行 松迪娜
遊戲類型 模擬策略
遊戲售價 990 元　　語言版本 英文
適用平台 Windows 98SE/Me/2000/XP

官方網址：http://www.leadinia.com/pc/evil/evil.htm

訓練專屬走狗

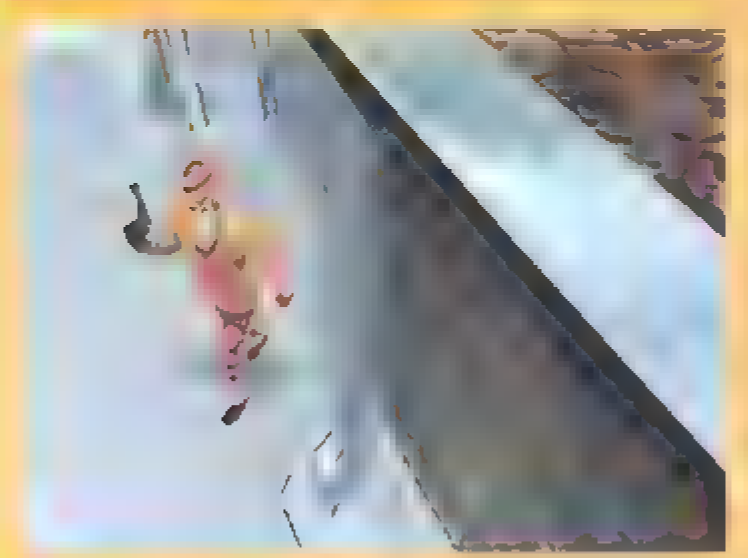

▲ 好好訓練一批訓練有素的冷血走狗吧

一開始你只能建造儲藏室、軍營和控制室這些基本房間，當這些房間正式啟用後，玩家就依照事件去建造新的房間。像是你可以訓練你的走狗，利用世界地圖指定他要去的地方，並偷取資金來支持你的活動或策劃一個卑鄙的行動。舉例來說，你如果要送你的走狗去偷取計畫書，你就必須先建立一個新的圖書館，讓它們研習新技巧，讓它們有可能幫你完成任務。遊戲裡的單位從小嘍嘍到保鑣都有，越強力的部下越需要更多金錢來僱用，當然來搜查你基地的入侵者也會越多種，從笨蛋偵探、忍者等，當你逮捕了這些入侵者，也們就可以隨你處置囉！



＊CPU PIII-800　＊記憶體 128 MB－Windows 98SE/Me 256 MB－Windows 2000/XP　＊硬碟 300MB
＊顯示卡 16MB 支援Directx 9　＊光碟機 16倍速光碟機　＊音效卡 相容於 DirectX 9.0b

如果你選擇殺死這些特務，你的走狗就會在看到這些特務時予以追擊，並進行近戰，看是你的爪牙贏還是特務贏。如果你遇到的是一群特務在你基地中橫行，你就必須按下警戒鈕，這時你基地所有工人都將拿起槍枝及裝備進行抵禦。再來你要收拾的將是最複雜的部分，必須用剩下的走狗將這些屍體裝到運屍袋並送到冷凍庫中。如果你不這麼做的話，前往你島上旅遊的觀光客就會發現這些屍體，然後你就會欣賞到一群驚慌失措的遊客到處尖叫，然後你的走狗們就會一一再將它們「清理」掉。


▲地獄無門你自闖



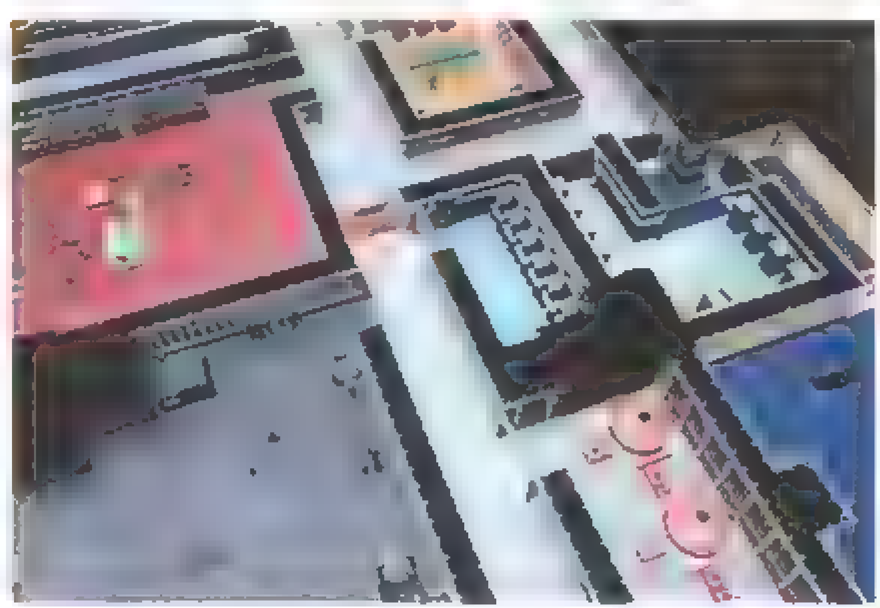
▶圍毆是最溫柔的招呼了

建造祕密基地

另外，就跟其他的模擬建築遊戲一樣，你每蓋一個房間或者放新的物品，都會造成相對應的影響，也會影響到整體現在基地的運行。準備好建立你邪惡基地，用以對付那些討厭的「英雄」們，還有看起來很鳥的政府情報員了嗎？趕快設置各種狡詐的機關陷阱，把那些討厭的傢伙一個一個困住。或者，把目標設大一點，讓您的惡名昭彰更廣為人知，您可以竊取艾菲爾鐵塔、綁架流行歌手、或是偷竊無價的藝術品。而在遊戲裡，玩者也必須穿鑿牆壁來擴增你的領土，不過用的則是炸彈，所以瞬間就可以製造出一整個大區域喔！玩者也不用擔心這些未知區域的危險性，只要持續的狂炸就對啦！建造出來的區域，是可以讓玩者隨意放置和設定區域類型的，像是休息室、禁閉室等等。



▲哈哈，被我發現了，抓去鋸…

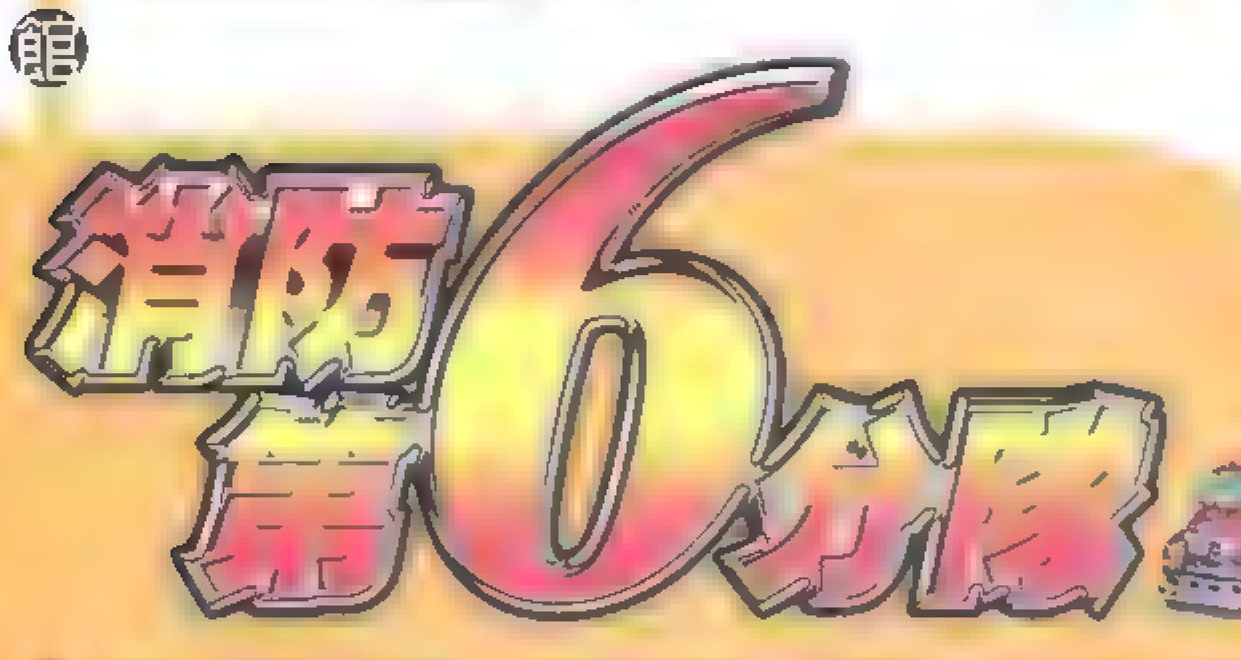

◀好好拓展自己的基地



滅火大作戰

故事背景是設定在美國西岸的一個城市，玩家挑戰大自然和人為所造成的災難，你必須即時的攔截被風勢所增強、並已威脅到山腰下的住家的森林大火。使用特殊的滅火劑和技術來對抗化學工廠和爆竹工廠所發生的化學火災。你要持續追蹤和隨時提高警覺火勢的狀況，並即時的救出每一個受困者。在這令人著迷的模擬遊戲中，你必須把握每一刻，因為火苗和濃煙正非常快速的竄升，而且周遭的助燃物讓你的處境變的更危險。在多人模式中，玩家可結合救火任務或和其他救火員一爭消防隊的最高榮譽「最佳救火員」。







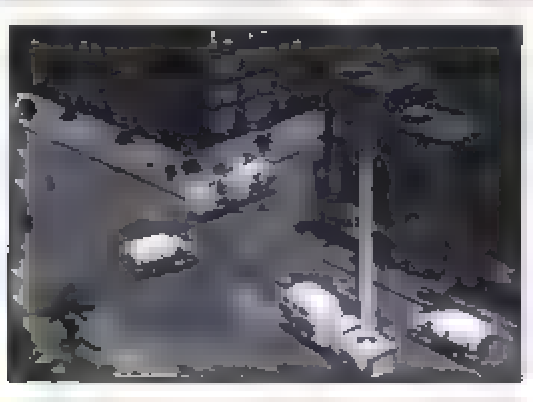
想成為一流的滅火英雄嗎？火苗已四處竄起了！《消防第六分隊》點燃了救火情節的3D即時策略類型遊戲。玩家必須在這快節奏的遊戲中扮演一個救火員，冷靜的處理各種的突發狀況。在五種單人的模式中，消防隊隊長要帶領著他的手下和工具滅火並即時救出遇難者。玩家在極近真實的消防員遊戲中，愈來愈複雜和困難的任務會等著你。這個遊戲充滿了刺激、力量和危險…

發行日期 年末

製作開發 Monte Cristo
代理發行 濮備互動
遊戲類型 即時策略
遊戲售價 未定　語言版本 英文
適用平台 win 98/ME 2000/XP

官方網址：http://www.montecristogames.com/







分級單人模式

它包含了5個級別的單人模式，每個級別都有15個任務。一開始建議從入門級別開始挑戰，熟悉各種人員、車輛的功能，隨著技術的熟練再漸漸的往高等級別挑戰，由於遊戲富有想像力和有趣的設計，任務顯得很有趣、富有挑戰性和戰略性，身為火場指揮官的您要如何指揮手下阻止火勢擴大呢？冷靜的觀察力及判斷力有助於您破解各個關卡。

遊戲的設計靈感來自於真實人難，並和國際的消防顧問共同合作、設計。如1993年在荷蘭發生的煙火工廠大火，及1996年發生在奧克蘭的森林大火，以森林大火的案例來看，當年的救火員面對這個災害真是陷入進退兩難的局面，如果將火勢的範圍轉向，讓山下的住宅區倖免於難，又會讓火勢轉向危害到另一邊的大片森林區。這種複雜的情況讓消防專家們大傷腦筋，玩家們可以在遊戲中體驗當年的緊張狀況，親身體驗這些真實發生過的案例。

•CPU　PIII 800MHz 以上　•記憶體　256MB　•硬碟　1GB
•顯示卡　DirectX 8.0以上 64MB　•光碟機　32xCD-ROM　•音效卡　DirectX相容

不同角色

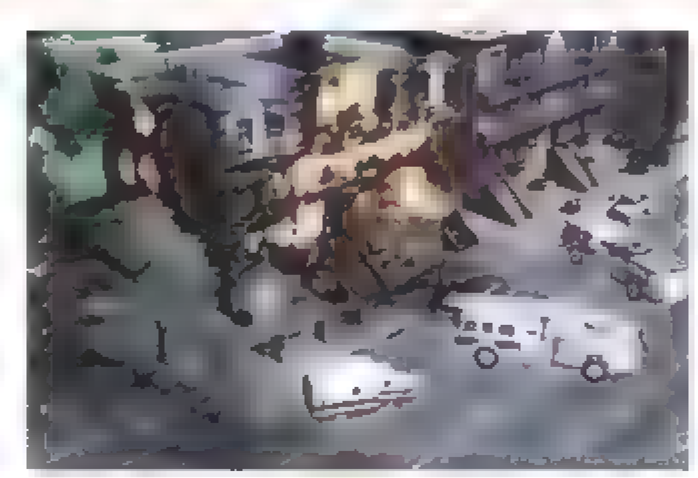




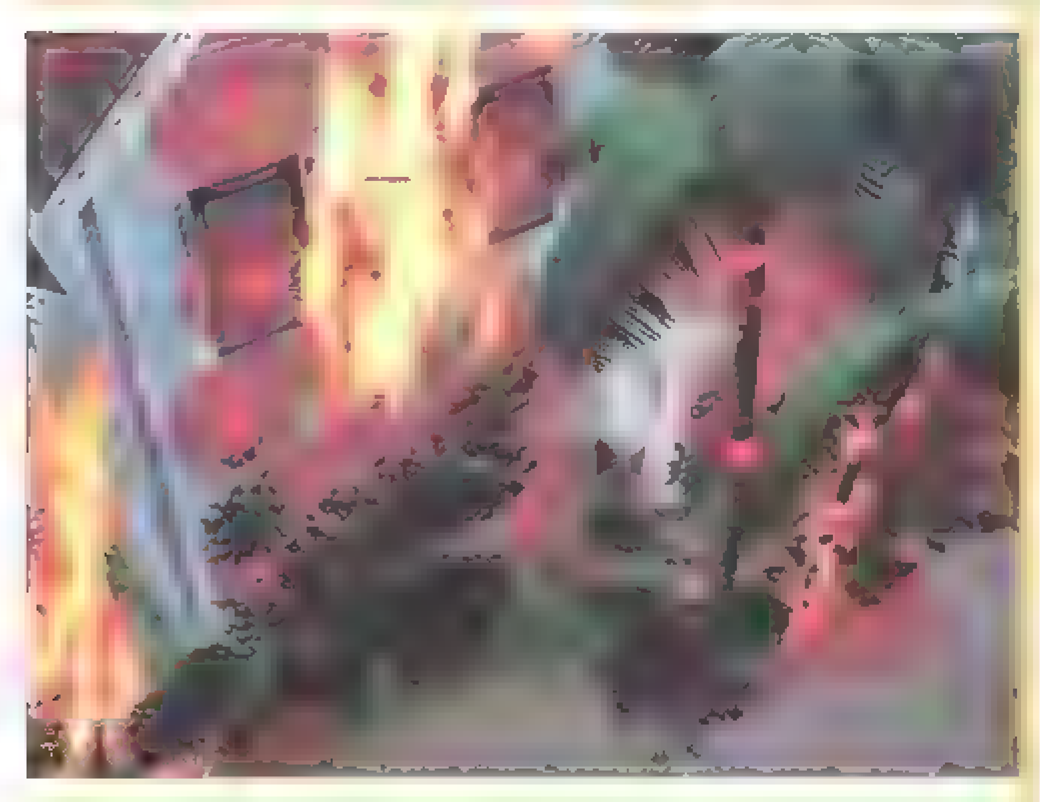





針對各種不同的狀況需要調派不同的專業人才前去解決，例如，在被濃煙圍困下無法看清周邊狀況時，手提探測器技術員就可以利用探測器辨識等待救援者位置、或是利用搜救犬來尋找被掩蓋住的人…等，每個人物都有獨特專門的能力，千萬不要發生用人不當的情況喔！







▲火災的模擬是由一個起火點開始燃燒，進而引發鄰近物件跟著起火，此時在起火點周遭的物件會有個計量表，玩家只要即時阻止，則可順利滅火。

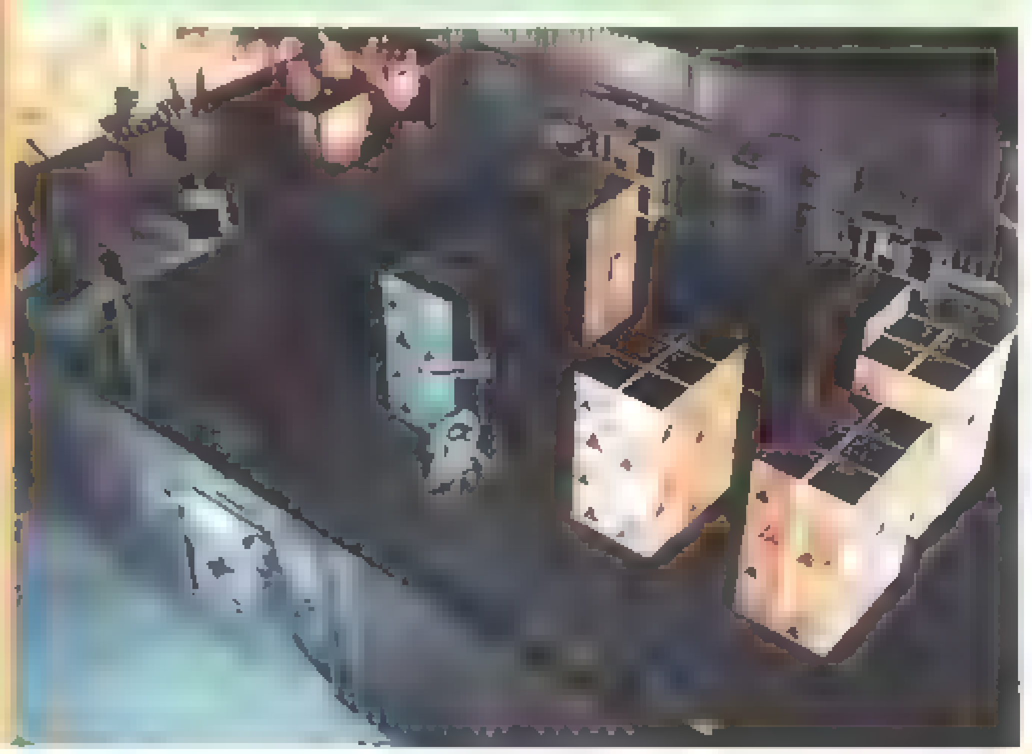
▲運送化學氣體的火車出軌起火，若沒處理好讓氣體流洩到水溝恐怕會引發附近工廠的爆炸，由於是化學氣體，所以要小心處理。

高規格的運輸工具

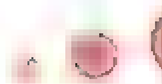
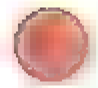
雲梯車、水車、消防車、泡沫車、抽水機、消防船、空中滅火機、空中泡沫式滅火機。這些運輸工具經由國際消防顧問的指導下，更精細逼真的呈現在遊戲中，這可是真實生活中未曾有過的體驗。車輛是遊戲中另一個重要的部分，基本的車輛包括：一輛救護車，能救治傷者和消防員；救援雲梯，以便能夠到達高的建築物；還有水車為消防員供水，每種車輛的用途不盡相同，請確認狀況後使用正確的設備進行救火工作。

此片在美國消防顧問的嚴苛的要求下製作，讓遊戲呈現出豐富的內容和真實的情景。新的遊戲特色包括附加的消防車型和工具、及增加了人工智慧功能。改進過的強大真實的火焰和煙的表現，更精細的動畫。大型並詳細的地圖、豐富的任務和令人著迷的故事情節，關卡會因為你的過關的方式來增加難易度。讓玩家能真正體驗身為一名消防隊員的辛苦與危險。

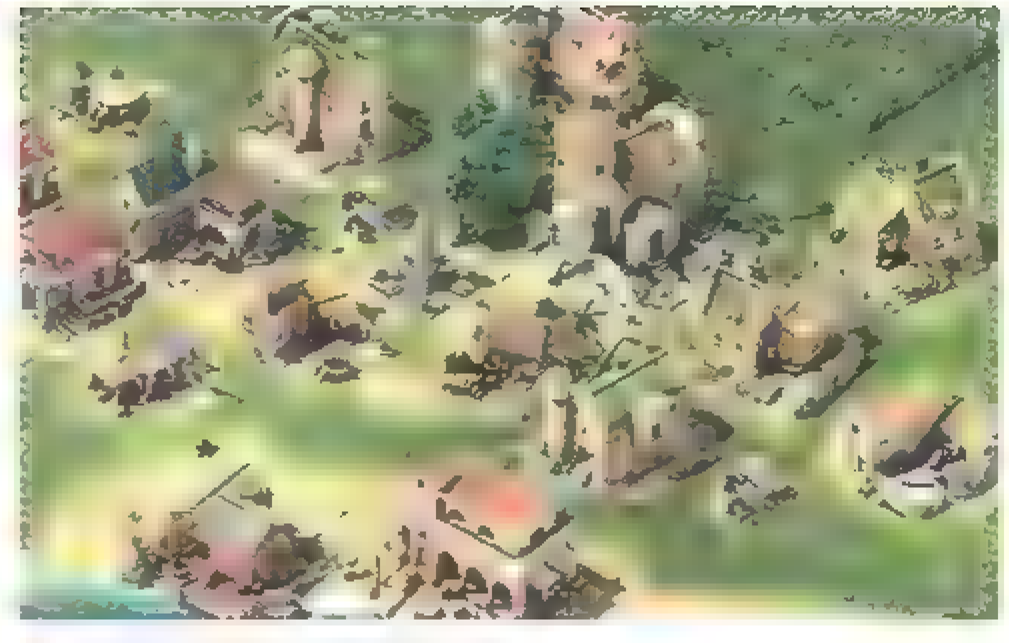
▼炮竹工廠起火，工廠周邊已被大火包圍，第一要務就是迅速將生還者救出，因為不久將會引發一連串爆炸。



無名的小小市民

基本上《海商王 2》的設定和介面都和一代差不多，不過遊戲當然用全新的地圖也增加了許多新的設定喔，遊戲一開始玩家扮演的只是一名無名小卒，雖然身上有點錢，也擁有一艘小船，不過這當然是不夠的，玩家控制的角色都會有一個小村莊，這個村莊都認識玩家所控制的主角，初期玩家只能用小船運送一些小貨物，像小麥、玉米等等，而且還無法載運太多，因為容量有限，不過還好初期不太會遇到海盜來搶劫，所以船隻的砲台數量還不用增加，雖然運送的是些小東西，不過販賣掉還是有些小錢可以用，玩家要記住的是，遊戲名稱「海商王」，當然就是要玩家經商囉！能 A 多少錢就 A 多少，當個奸商也無所謂，不然怎麼能夠從小市民變成大富豪呢？



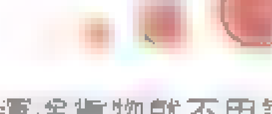
建築物都相當可愛逼真哦～





一開始能擁有一個小村莊

在去年發售的《海商王》一代得到不錯的評價之後，短短的半年製作公司馬上跟著推出《海商王 2》囉！以商業的經營頭腦來進行海上和各大城市間的交易，如何從中取利，就是這款遊戲最吸引人的地方！





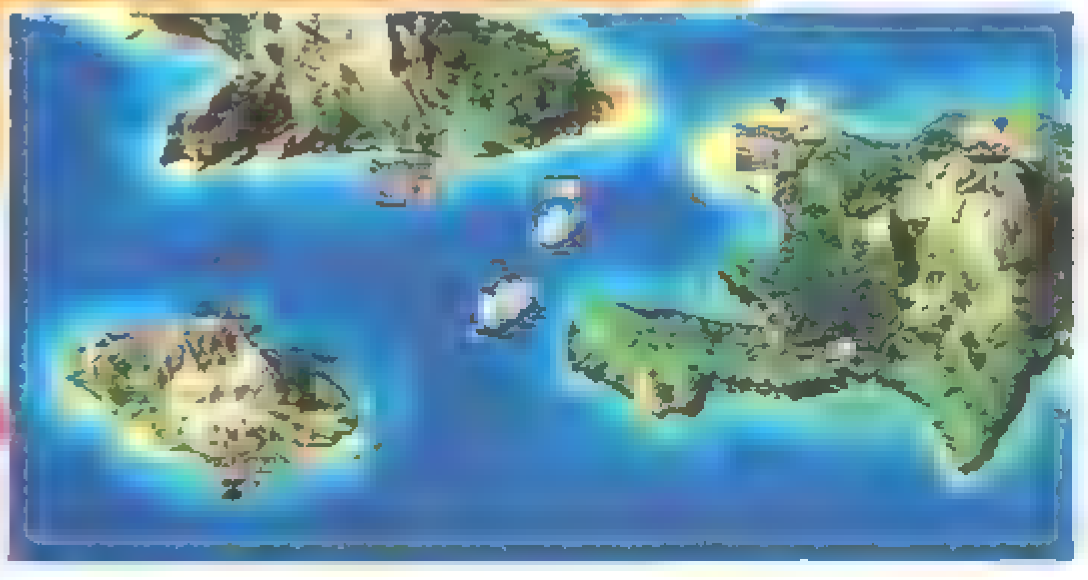
製作開發 Ascaron
代理發行 ATARI
遊戲類型 模擬經營
遊戲售價 NT$890　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

海上經商之道

玩家在遊戲裡可以做的事情相當多，運送貨物就不用說了，一開始玩家運送的東西數量雖然不多，不過卻可以販賣或是換取其他的貨物，因為在海上常常會有往來的船隻，這些船隻暫時停留的同時，運送的其他資源也不少，所以玩家可以跟他們交換物品，當然只進不出是賺不了錢的，要注意當玩家一直「進貨」，到最後你的財產金額會越來越少甚至負債喔！所以在進貨的同時也別忘了販賣物品或是兜售。當玩家累積到一定數量的財產後，可以購買更大艘的運送艦來運送資源，當然更大的船隻就要更多的人力和物資，相對的也要花更多錢，要注意的是，大船隻通常都會招來海盜，這時候就要在船隻上加設大砲來禦敵，大砲需要錢，且裝載的數量也有限制，不過如果玩家錢夠的話，也可以增設一艘以戰鬥為主的護航艦，這樣運送物品就安全許多囉！



船隻變大就要加強防禦



與各國貿易以增加收入

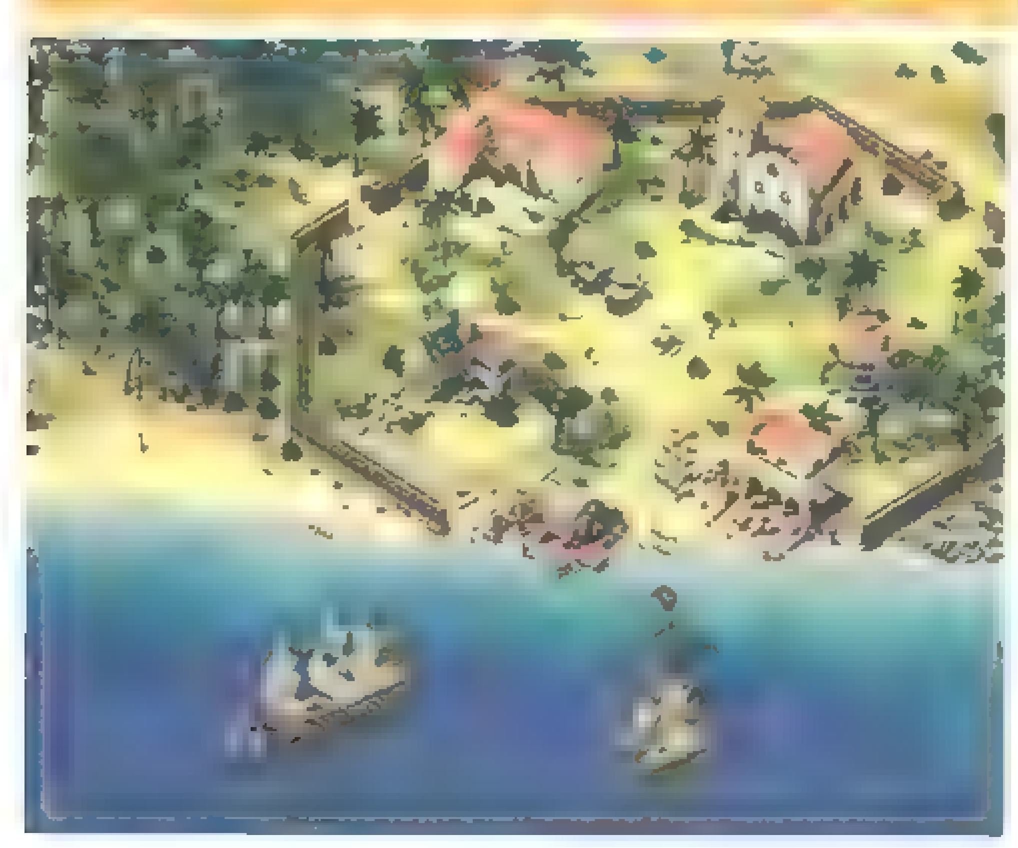
http://www.ascaron.com/gb/portroyale2/index.html

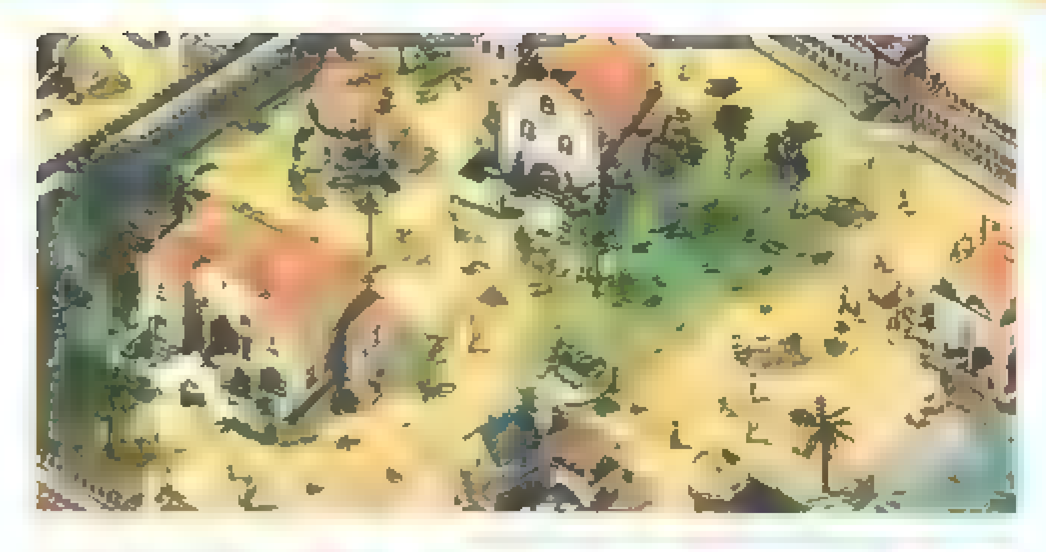
SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU P III-700 ＊記憶體 256 MB ＊硬碟 保留 700 MB ＊顯示卡 32 MB 的 DirectX8 3D 顯示卡 ＊光碟機 4 倍速或以上 ＊音效卡 DirectX 相容

一開始玩家所在的「村莊」，只是毫不起眼的聚落，但是玩家卻可以在「村莊」增設許多建築物，像是學校、醫院等等，讓你的村莊更多人，直到發展成大城市，這樣的話玩家的名聲就會越來越響亮，停靠的船隻當然也就會變多，貨源就不餘匱乏，不過這些建築物可是要錢的喔！除了錢之外，還要有建築用的材料像是木頭、磚瓦等等，而且每一種建築物都會有「Rank」，也就是所謂的等級，當建築物升級的話，就會更大更完善，能容納的人口也越多，但是相對的，升級的錢可不是普通的貴，總之，這個遊戲到處都是要錢！當玩家的「村莊」開始日益茁壯的話，就會有許多人會來尋求玩家供貨，發展成城市，人氣也會越來越高，這時候想與玩家做生意的商人也會越來越多，玩家可以將稀有的物品抬高售價，對方又不得不買，當然也可以賺進更多的錢，不要小看……都會有許多稀有資源可以交易喔

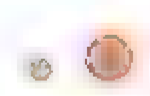


慢慢發展，小鎮也會變成大城市的





緊張刺激的海戰





除了經商之外，遊戲裡的重頭戲當然就是海戰了，當玩家的船隻在運送的途中，多少都會遇到海盜，這時就會發動海上戰爭，看誰的火力強誰就贏囉，如果玩家輸了當然就是東西全沒了，損失可真是不少，不過當玩家贏了的話，就可以拿走海盜船上的所有東西和吸收對方的人力，讓自己船上的資源更為豐富。海上的敵人除了海盜之外，還有敵對國家的船隻，雖然這些船隻並不會無故的攻擊玩家，但是玩家卻可以發動攻擊搶奪對方的物品，當然這樣也會讓對方更為敵視你，如果玩家過膩了商人的生活，不妨當個海盜吧！到處攻擊海上的「肥船」，不過，當玩家搶奪的船隻越多，會有更多國家不和玩家做生意，這樣的話玩家的資源可能會有所匱乏，沒關係，再搶就有了嘛…。





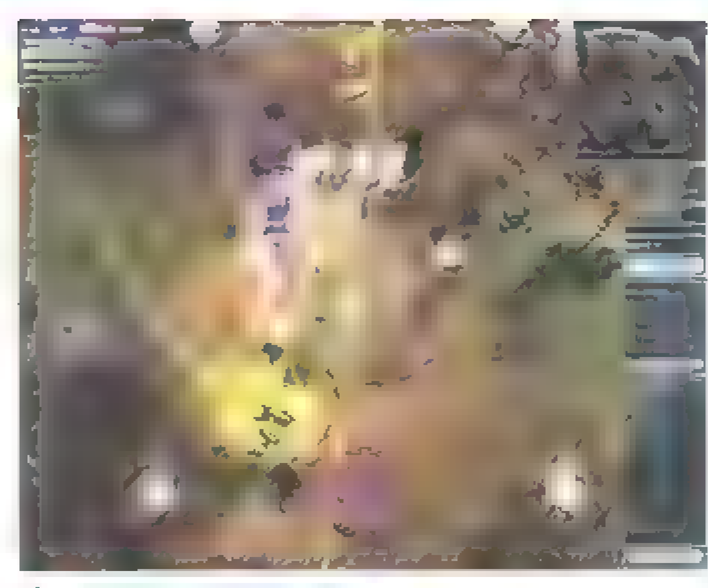
遇上海戰時，火力的強弱成了勝敗的關鍵。

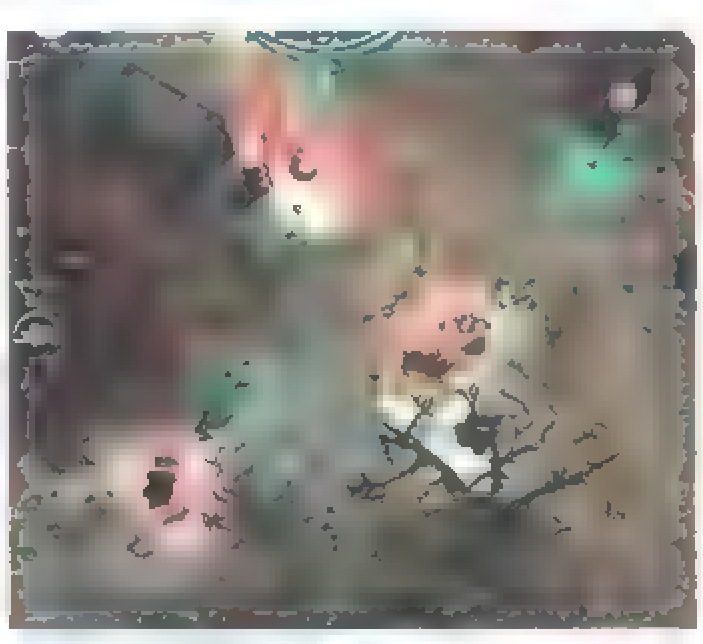


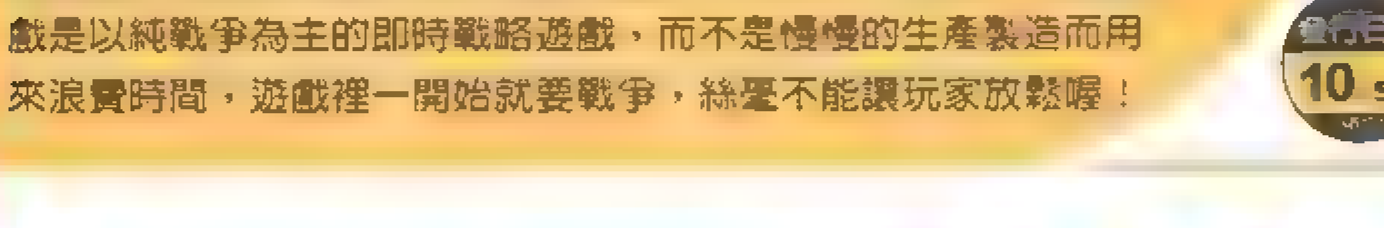
與敵人一較高下吧！

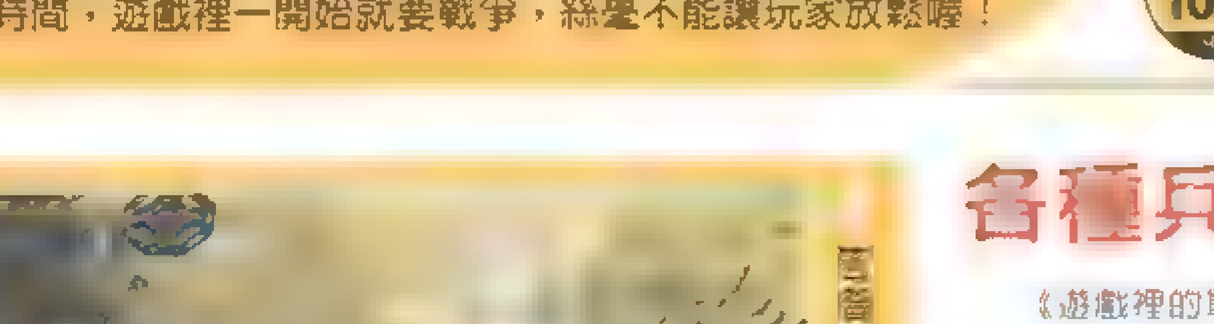
搶旗亦或者死鬥

《新世紀戰團》的遊戲背景是以未來世界的方式來進行遊戲，所以遊戲裡的武器車輛都是機器人或是雷射坦克等等，而遊戲的進行主要是以搶旗和死鬥為主，當玩家開始遊戲時，你會發現在地圖上又許多不同顏色的旗幟，這些旗幟代表不一樣的玩家，當然玩家也會有自己的旗幟，而遊戲一開始時，玩家的目標就是對方的旗幟，如果拿走對方的旗幟去到自己的陣營裡，玩家就可以得到不少金錢，如果玩家的旗幟被拿走，雖然不會有任何影響，不過卻會讓對方得到許多金錢喔！這樣的話對方就可以製造更多的單位來攻擊壓制玩家。而遊戲的進行玩家可以和其他玩家或電腦同盟，打同盟戰爭，在同盟戰時，玩家可以互相支援，運送旗幟，是完全以團體戰為主，不過死鬥就不一樣囉，玩家在地圖上的所有其他顏色都是敵人，當你攻擊別人時，還要注意有沒有人來偷搬你的旗幟賺取金錢，這種勾心鬥角的氣氛真是緊張又刺激喔！


▲ 旗幟是重要資源


▲ 士兵以機器人為主





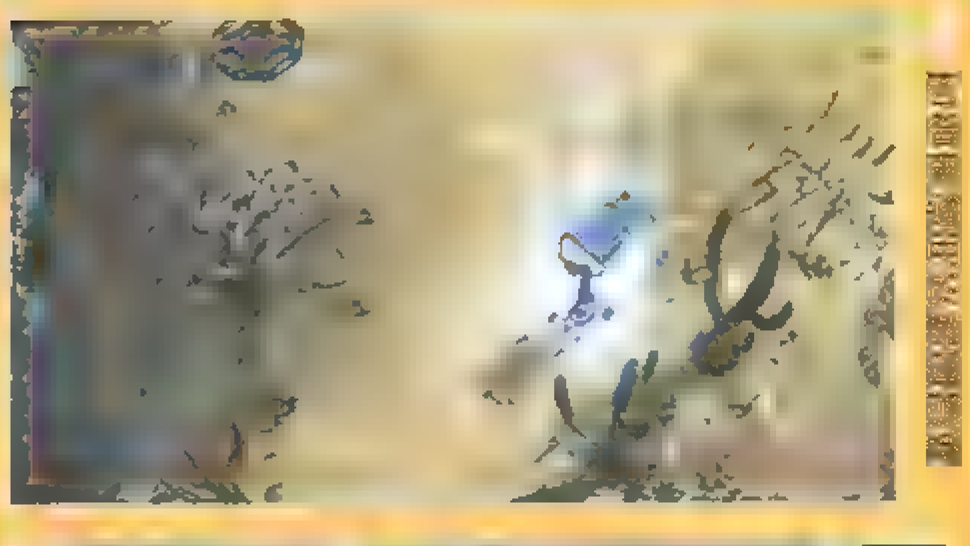
ARENA WARS 新世紀戰團

喜歡戰略遊戲的玩家們，現在又有一款不錯的即時戰略遊戲可以選擇囉！就是現在這款《新世紀戰團》(WEBWARS：ARENA)，這套遊戲是以純戰爭為主的即時戰略遊戲，而不是慢慢的生產製造而用來浪費時間，遊戲裡一開始就要戰爭，絲毫不能讓玩家放鬆喔！

發行日期 10 s

製作開發 Ascaron
代理發行 ATARI
遊戲類型 即時戰爭
遊戲售價 NT$990　語言版本 英文
適用平台 windows 98 ME/2000/XP

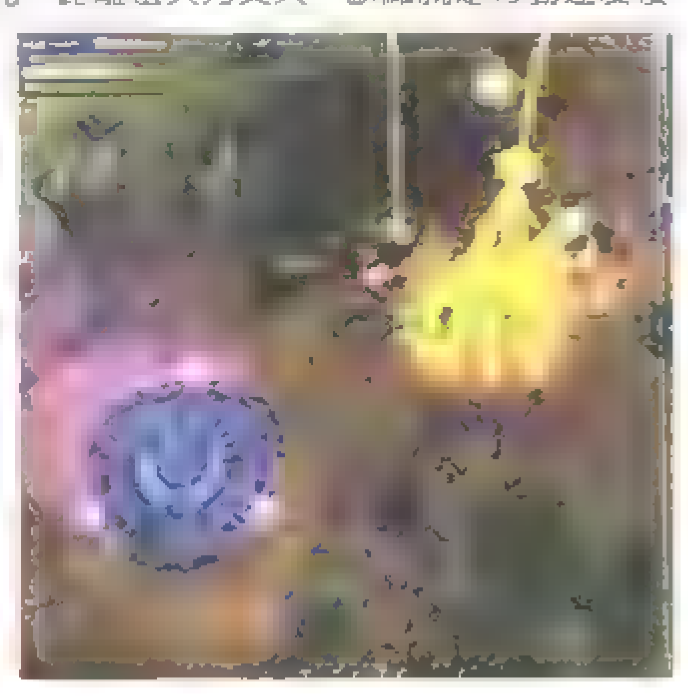
官方網址：http://arenawars krawall de/com/


[illegible]


攻擊力強的雷射坦克

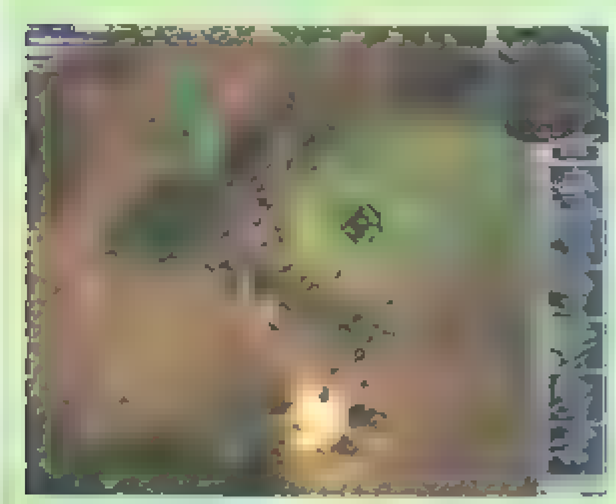
各種兵種單位的運用

《遊戲裡的單位並不算複雜，不過也是有不一樣的特色，其中以吉普車最適合搬運旗幟，速度快容易閃，話雖如此，在兵種裡面有一種大型機器人，可以廣範圍的作地面攻擊，這時候就會讓玩家或對方損失慘重，當然，也有不同的單位可以剋制它，像是雷射坦克，距離遠火力又大，缺點就是移動速度慢了些，除此之外還有火箭機器人等單位，雖然各有特性，遊戲的最大特點還是在大亂鬥上，誰的拳頭大誰的勝算就高些。

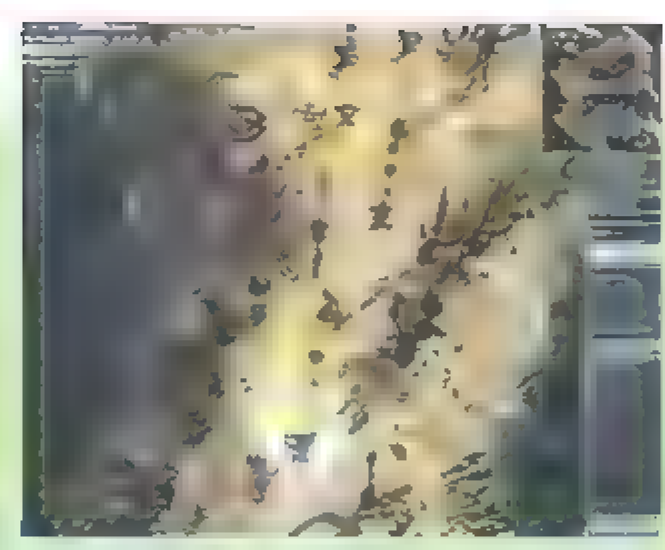

大範圍的地面攻擊

＊CPU　700 MHz Processor　＊記憶體　256MB　＊硬碟　80 MB
＊顯示卡　GeForce 2 MX / Radeon 7500　＊光碟機　4倍速或以上　＊音效卡　與MS相容

《除了兵種單位之外，在遊戲的地圖上會有一些問號的綠色光柱，這些問號是代表著特殊道具，而這些道具通常都是反敗為勝的關鍵，通常特



▲ 就是那個問號



▲ 光影效果十分逼真



▲ 遊戲的資源只有旗幟及特殊道具

殊道具會有補血包、完全恢復聖光、無敵防護罩等，誰先拿到這些道具的，勝算通常比較高，[illegible]要花不少錢，當你沒搶到旗幟，就不會有錢可以製造，[illegible]的防護罩，在搶奪旗幟時真是如虎添翼，沒人動的了你，要注意的是，當玩家或某一方拿走了問號道具，這時[illegible]越來越長，從幾十秒到幾十分都有可能，所以要趕快搶奪喔！而且拿到的道具都還可以保留存積下來看時機使用。

簡單易懂的戰略遊戲

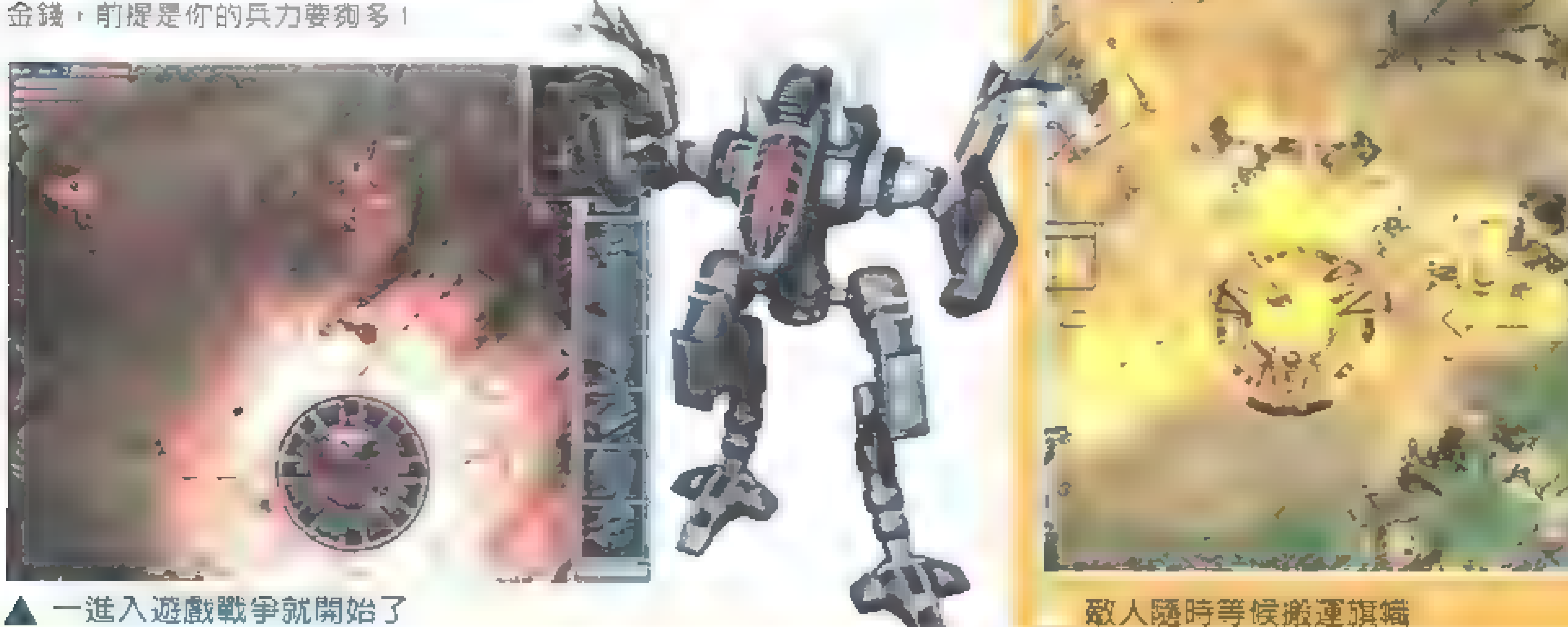
遊戲可說相當簡單易懂，玩家不用建造各種建築物，只要負責生產就好了，這些生產的單位會在畫面的右方，生產的單位都要少數的金錢，而金錢大都是搶奪別人的旗幟而來的，當然也要守護自己的旗幟，如果旗幟被搬走，玩家還可以把它搶回來，不過對方也可以搶回自己的旗幟喔，所以搬運旗幟就要用機動性速度最快的車輛來搬運，要小心的是，雖然旗幟被搬走，不過重生旗幟的時間不長，所以往往有時候會被「連續」搬走旗幟，在地圖上看來就像螞蟻一樣，而錢也是快速的增加，玩家也可以連續搬運對方的旗幟來增加自己的金錢，前提是你的兵力要夠多！



▲ 旗幟搶奪戰



旗幟會不斷重生



▲ 一進入遊戲戰爭就開始了

敵人隨時等候搬運旗幟

原罪[illegible] —— 原罪徽章

　原罪徽章，加瑟多為了[illegible]擾亂世界的六大聖靈，使用了邪神迪斯雅所留下的六顆原罪徽章。不過就當加瑟多因封印六聖靈力竭而亡之時，失去了控制的原罪徽章逐漸受到大聖靈所影響，而六大聖靈則靜待時機的來到，只要時候一到，將掀起一場恐怖的巨大災難－原罪之劫！

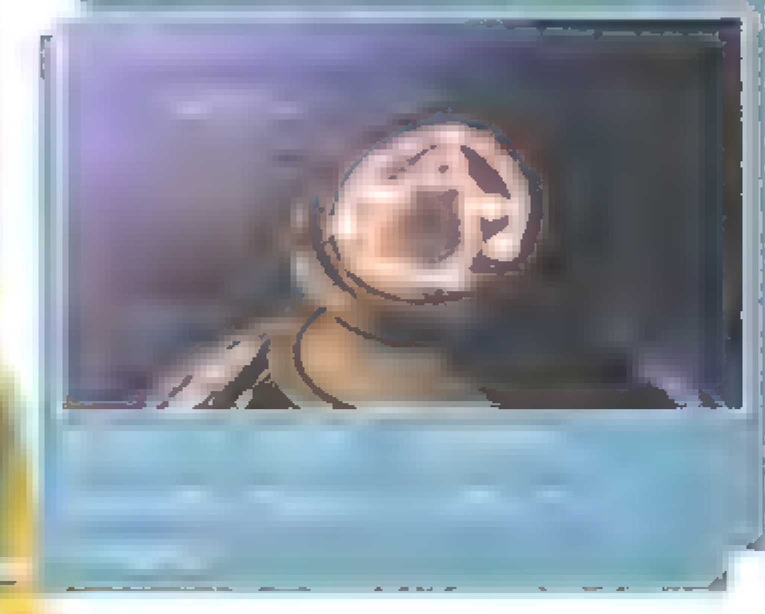


一、原罪徽章．[illegible]





二、原罪徽章．[illegible]

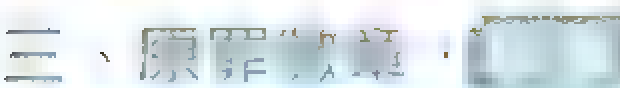




已經兩個多月沒釋出消息的《風色幻想III》，再度公開出令玩家驚嘆的新資訊，隨著進入最終階段的同時，小編特定從製作小組手中獲得相當重要的情報喔，想瞭解能引發原罪劫的元兇－原罪徽章嗎？以及充分發揮３Ｄ技術的華麗特技攻擊動畫嗎？那麼玩家可不能錯過這期的《風色幻想III》報導！



製作開發 弘煜
代理發行 弘煜
遊戲類型 戰略角色扮演
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 windows 98 me 2000/XP



三、原罪徽章．[illegible]

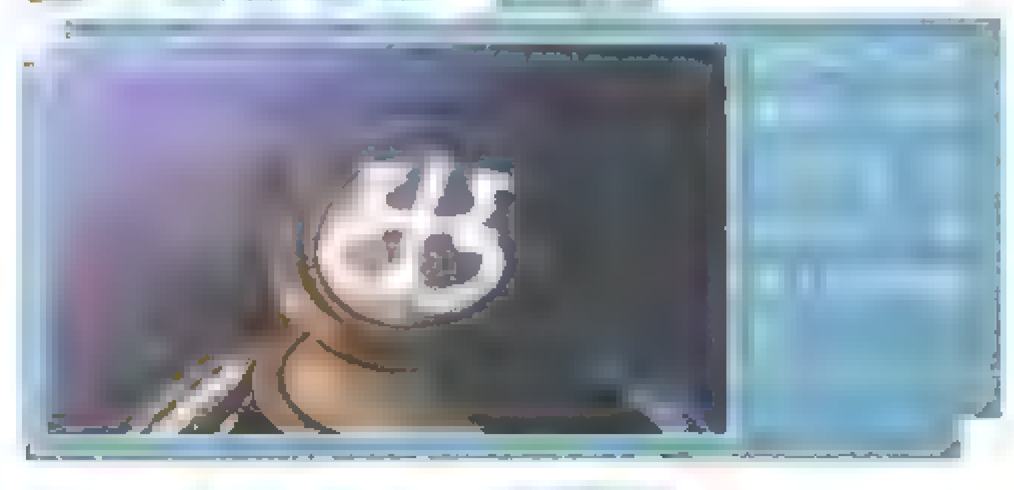


四、原罪徽章．[illegible]





五、原罪徽章．[illegible]



六、原罪徽章．[illegible]



官方網址 http://www.fy.com.tw

＊[illegible] 600 ＊記憶體 [illegible] ＊硬碟 1G
＊顯示卡 [illegible] ＊光碟機 8倍速光碟 ＊音效卡 支援DirectSound 8.0以上

特技攻擊大觀光

大家應該知道《風色幻想》之所以會如此受玩家愛戴的原因，不外乎是華麗的特技表現。這一次《風色幻想Ⅰ》的特技將突破以往系列作的瓶頸限制，充分發揮3D技術，完全實現「超高空攻擊動畫」技術。現在小編就介紹幾個代表性的特技給大家嘗鮮：

[illegible]

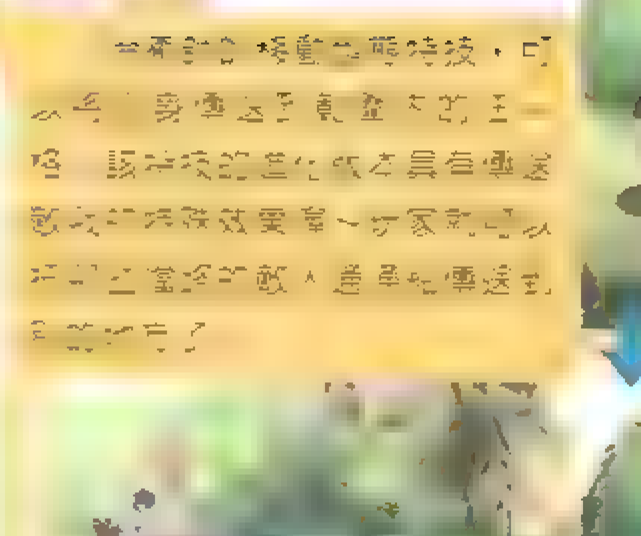
暗殺者的最終奧義，等級練到最高的時候擁有敵人一擊殺的可怕威力，同時也是遊戲中唯一把「超高空攻擊動畫」技術發揮到淋漓盡致的程度，說它是最為華麗的特技動畫也是當之無愧啊！不過那麼強力的招式，其發動條件必定相當地嚴苛…

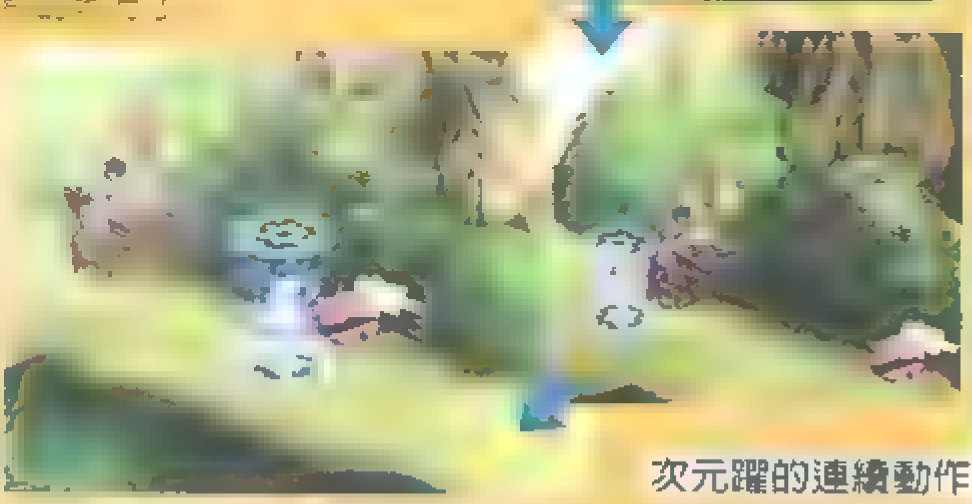


鬼邪滅殺的連續動作

[illegible]

[illegible]





次元躍的連續動作

[illegible]

[illegible]

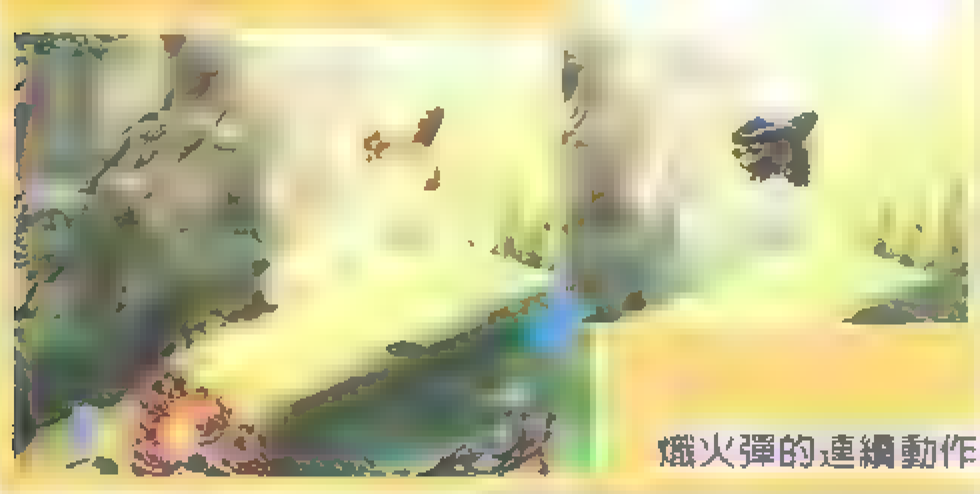


劍衝擊的連續動作

[illegible]

魔物[illegible]既的特技，不過[illegible]騎士的「熾火彈」[illegible]相同的[illegible]這項特技也是使用到「超高空攻擊動畫」技術，不過沒鬼邪滅殺那麼地誇張而已。既在發招之前會先跳至空中，再從口中吐出數顆火球攻擊範圍內的敵人。





熾火彈的連續動作

[illegible]

[illegible]的特技之一，[illegible]的招式，[illegible]，由於[illegible]3D技[illegible]，這一次的天地爆裂[illegible]的畫面表現[illegible]，表現更為自然、華麗！







天地爆裂擊的連續動作

哈遊戲 [illegible]

單機館

享受魔法國度之旅

看著老媽這幾天在收拾著行李，看來老爸老媽又要去哪個異世界去玩了！「小子，這次我要跟你媽去環遊銀河系，大概四個月後才會回來，爸在你跟弟弟的戶頭各存了10萬魔幣，夠讓你們花了吧！再給你一張魔幣現金卡，錢要省點花，到時候可別給我欠一屁股債！」，不過這4個月沒有爸媽嘮叨也算自在。只是，這10萬魔幣哪夠花啊！一定要想些名堂賺點外快，要不然哪有錢上黑色艷店啊？在朋友面前也很沒面子說。

遊戲在下屆的魔法社長選拔中開始，這次的選拔題目是「神奇魔法石」，只要連任就可以得到50萬魔幣的獎學金，只是主人公最近太愛玩了，都忘了選拔這回事，為了百張的CG圖現在就得好好幫主人公加緊煉製，否則不但這50萬魔幣的獎學金拿不到，就連社長的寶座都會不保。不過，在這競賽的過程中當然也會有一名對手－隆尼，隆尼是個有野心的對手，守了1年的社長寶座要是被他奪去，那要主人公怎麼抬頭面對親友的期待？更別說是得到美女們的青睞了！

製作團隊的美術精製下，一張張[illegible]遊戲中，而根據製作小組的透露，遊戲的CG絕對超過百張以上





這是一個純粹享受精采CG圖及刺激對話的H-GAME，遊戲結構單純但必須動腦安排參數，追美眉發生H事件為終極目標，上百張突破尺度的CG圖要讓玩家大呼過癮，H劇情深入描寫，讓您光看文字就有感覺。



製作開發 伊思儷超媒體
代理發行 伊思儷超媒體
遊戲類型 18禁 養成追求
遊戲售價 390　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.yahoo.com.tw



玩家扮演奇幻魔法中學二年級的學生，也是『嘿咻魔法社』社長，家境優渥，功課中等，喜歡耍弄小聰明，有個死黨 西蒙，平時除了四處玩樂，還喜歡上黑色艷店，在朋友面前愛出風頭搶付錢，花錢如流水。



① 伊諾

角色關係：主角的弟弟，魔球高手
角色職業：奇幻魔法中學一年級學生

身邊圍繞不少愛慕他的小女生，伊諾在家常被哥哥使喚來使喚去，沒什麼脾氣的伊諾，事事不太愛計較，所以有時也要幫哥哥收拾爛攤子。

② 西蒙

角色關係：主角的最佳死黨，「嘿咻魔法社」的公關
角色職業：學生/奇幻魔法中學二年級

超級的小氣鬼，平時吃喝都靠主角，上夜店、泡妹妹是他的專長，有時也幫主角物色〝上等貨〞，因為是家中獨子，所以家人也不逼他唸書，只要畢得了業就行了！

③ 隆尼

角色關係：「嘿咻魔法社」的副社長
角色職業：學生/奇幻魔法中學二年級

從一年級開始便跟主角爭奪魔法社社長的寶座，主角的勁敵，衣食無缺的他，身邊的女人當然也無缺，每天床伴一個換過一個，被主角與西蒙戲稱『千人斬』，剛從天體空間遊學回來，當然，新床伴是個…。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII 800MHz 以上　＊記憶體 256MB　＊硬碟 1GB
＊顯示卡 DirectX 8.0以上/64MB　＊光碟機 32XCD-ROM　＊音效卡 DirectX相容

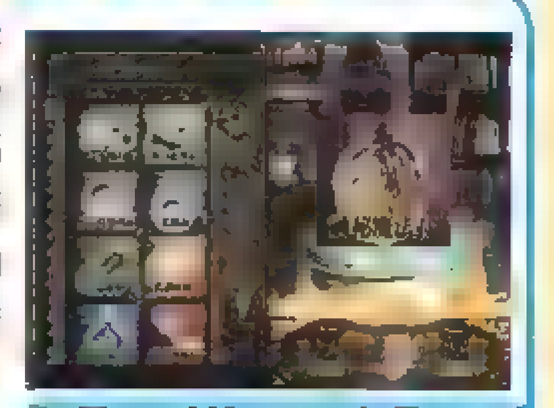
煉製 把妹 魔法石

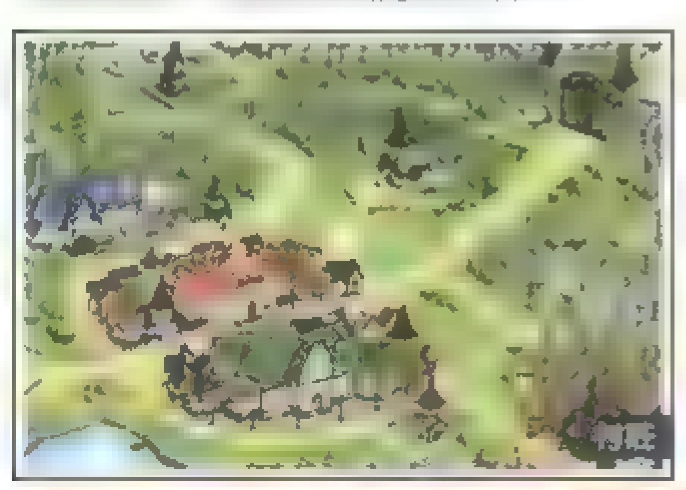
遊戲日程120天，一天分早、中、晚三個時間格，共360個時間格，前75天上課，後45天暑假，暑假不能使用「課程」。玩家必須掌控遊戲時間，利用10萬魔幣購買原料，上魔法課程得知基本魔物煉製方法，觸發事件並得到「神奇魔法石」的提示，煉製出「神奇魔法石」贏得魔法社長的寶座，取得學校的獎學金，並可以自己所學的奇異魔法用來賺錢把妹，繼續聲色的夜生活。

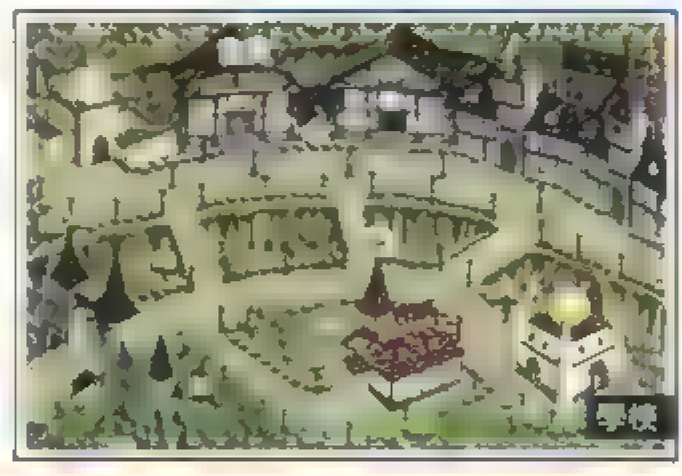


一本在手妙用無窮煉製筆記

遊戲中，玩家必須上課得到煉製筆記，以煉製魔法寶物提升參數，換取教授滿意度才可提昇魔法等級，進而煉製更高等級的魔法寶物，也可進入本遊戲最新研發的當舖系統，精打細算地買賣典當寶物來換取您想要的參數值，但也要小心黑暗魔法能量過高而前功盡棄，聰明的玩家才能得到美女的青睞，並滿足您的H慾望。

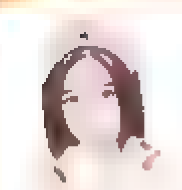






(多樣化的)結局

結局最終目的是以是否煉成「神奇魔法石」來決定您是否為魔法社社長，而在遊戲進行中，與所有美眉發生關係的程度，將會在結局時給您一個評論，你是最棒抑或被唾棄，就看玩家如何安排調整遊戲進行方式。



① 朵蘭

角色關係：與妹妹妮蘭待在「魔法諮詢室」當工讀生小護士
角色職業：學生/奇幻魔法中學一年級

個性古靈外向，喜好H之事，與妹也有不可告人的H事件，希望玩家幫忙開導妹妹，讓妹妹成為真正的女人並了解與男人H的美妙。





② 妮蘭

角色關係：與姊姊朵蘭待在「魔法諮詢室」當工讀生小護士
角色職業：奇幻魔法中學一年級學生

個性好強有點悶，對外宣稱性經驗豐富，以為這樣就有追求者，但沒有跟男人有過性經驗，因姊姊的安排，與玩家有了第一次親密的接觸。



③ 莎媚兒

角色關係：貝雅老師送的白鳥，來自寵物星球
角色職業：無

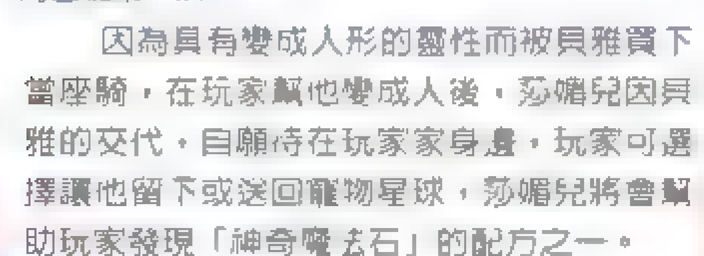
因為具有變成人形的靈性而被貝雅買下當座騎，在玩家幫也變成人後，莎媚兒因貝雅的交代，自願待在玩家家身邊，玩家可選擇讓他留下或送回寵物星球，莎媚兒將會幫助玩家發現「神奇魔法石」的配方之一。



④ 愛莉塔

角色關係：玩家死對頭隆尼的新馬子
角色職業：學生/奇幻魔法中學一年級

個性軟弱，被隆尼施以魔法給騙到手，玩家無意中得知艾莉塔知道「神奇魔法石」的其中一樣配方，但是卻因隆尼的制約而不能告訴玩家，所以玩家必須煉製出魔法解藥，解救愛莉塔，才能得到「神奇魔法石」基本配方與美女的青睞喔！

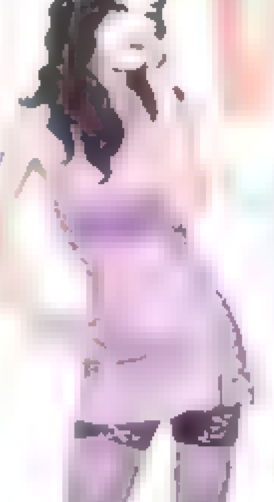




⑤ 卡菈

角色關係：謎
角色職業：家管

個性豪爽，作風開放大膽的卡菈無預警地搬到玩家家住，平時在家幫忙洗碗、洗衣服、作家事，卻又因為自己的魔法太爛，常常有出糗的事發生，還不時出現青春畫面讓玩家噴鼻血，但是看起來迷糊可愛的卡菈真實的身分竟然是…



⑥ 貝雅

角色關係：「嘿咻魔法社」指導老師
角色職業：老師

平時在學生面前是個穿著保守的嚴肅老師，但實際上卻是個喜好性事的淫蕩女子，因玩家無意中發現她不為人知的秘密，因而得到貝雅老師很大的幫助。



⑦ 千尋

角色關係：中日混血兒，父親是異地交流官
角色職業：學生/奇幻魔法中學三年級

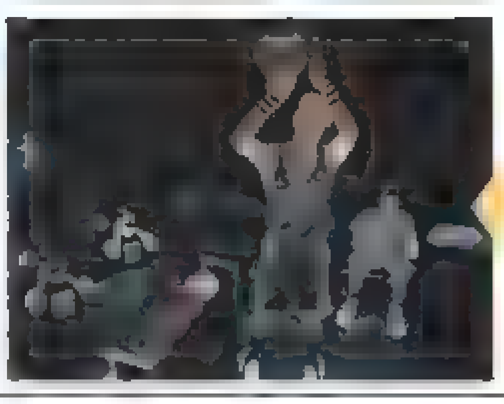
轉學到奇幻魔法中學就讀，會多種魔法語言，目前是三年級學生，擁有黑頭髮的千尋，在校園中也是醒目的一個，平時千尋喜歡練習魔力劍，玩些"粗暴"的運動，因為是獨生女，所以從小嬌生慣養，不大愛理會人，而且對男生沒啥好感。

單機館

空中自由式

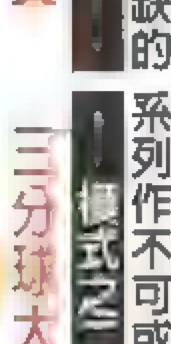
EA如同以往般，SPORTS自由風格控制依舊繼續提升您在籃球模擬比賽中的表現力，現在還有更勝於前的突破設計！就是在球賽時用空中自由式表演籃球特技，除了全新的灌籃動作外，還包括令人讚嘆的空中接力灌籃、可在半空中再做調整的跳投、任玩家操控的全新補籃技巧等，讓想一逞籃下威風的球員無往不利，成功搶下籃板球，進球後再快速回防，所有動作一氣呵成，在防守時，也可以運用更多的蓋火鍋技巧，打得對手灰頭土臉



系列作不可或缺的模式之一 灌籃大賽

系列作不可或缺的模式之一 三分球大賽







《勁爆美國職籃2005》全新的十人自由風格表現，使個別球員的動作更加靈活，也擴大了他們在籃球場上的活動範圍，結合絢爛的燈光與驚人的影像特效，玩家不但能在灌籃大賽裡自創反地心引力、可在半空中任意調整的灌籃美技外，也可以參加三分球大賽，在三分線外試試您的射籃功力。此外，再加上改良過的王朝模式與EA SPORTS 線上比賽，《勁爆美國職籃2005》呈現予您有史以來最真實、最道地豐富的籃球模擬遊戲

發行日期 10月 預定

製作開發 美商藝電
代理發行 美商藝電
遊戲類型 運動
遊戲售價 10[illegible]0　語言版本 中文
適用平台 XBOX/PS2/PC

官方網址：http://www.ea.com.tw



NBA明星週末

在全新的「NBA明星週末」模式下，空中自由式將《勁爆美國職籃2005》的比賽焦點拉高到籃框的上方。在灌籃大賽時，玩家可以完全操縱並創造令人驚豔、自訂化的灌籃動作、多樣化的灌籃情節。例如：球碰到籃板反彈後灌籃、從罰球線上起跳灌籃，或讓球穿過雙腿間後再灌籃等等，空中自由式讓您不單只是在地面上比賽，同時也在半空中展露精湛球技！在王朝模式下也有三分球大賽、新秀對抗賽（Rookie Challenge）、NBA明星賽（NBA All Star Game）與明星週末（NBA All-Star Weekend），是各自獨立的遊戲模式




隨著不同的進攻或防守，攝影機將會自動切換到最佳視點，讓玩家感受更有張力的比賽節奏。

*CPU PIII [illegible]　*硬碟 [illegible]MB　*記憶體 128MB
*顯示卡 [illegible]MB DirectX [illegible]　*光碟機 16XCD-ROM　*音效卡 支援DX8

[illegible]泛的王朝模式

成為設計大師，構築堅不可摧的籃球王國霸業，讓歷經二十五個球季的王朝益加繁榮興盛。利用電腦模擬賽事功能，直接參加球季期間的任何一場賽事；同時您還可以利用自訂化的PDA（個人數位助理），隨時獲取重要的聯盟消息、球隊情報和其他特別訊息。嘗試全新的管理邏輯運作方式，這是第一次您能夠用真錢與球員協商合約和薪資上限。





[illegible]

僅是一個攻防的畫面，但因攝影機的位置不同就會有不同的視覺效果。

NBA歷代名人通通出籠

《勁爆美國職籃2005》最大的魅力就是莫過於得到官方授權，可以操控現在中的籃球巨星進行遊戲，遊戲包含了最新NBA聯盟資料更新的所有球員名單，玩家可以盡情指揮包括了像：歐尼爾、科比、加內特、卡特以及中國長城姚明…等等這些體育明星去比賽。另外，NBA歷史上的一些知名球員同樣也收錄在內，飛人喬丹，大鳥伯德，魔術師約翰遜這些進入NBA歷史名人堂的球員也將會出現在遊戲裡，你甚至可以控制約翰遜來和姚明進行一對一單挑，看看到底誰更厲害！



▲麥洛・安東尼(Carmelo Anthony)背號15號，隸屬丹佛金塊隊前鋒。



▲效力於沙加緬度國王隊的前鋒，史托雅克維奇(Stojakovic.Predrag)背號16，在2003年球季就曾拿下3分球大賽冠軍。

球賽播報員

播報NBA比賽時，任何人的聲音都不及馬夫·艾伯特（Marv Albert）的特色鮮明！再搭配電視名嘴麥克·弗拉特羅（Mike Fratello）聯手實況轉播每一場精彩對戰，這兩位球賽播報老手攜手搭檔，將為玩家獻上最精采的評論饗宴！在「NBA明星週末」模式下，TNT電視台的厄尼.強森（Ernie Johnson）與肯尼.史密斯（Kenny Smith）也會在灌籃大賽與三分球大賽時與你分享他們獨特的觀點

擠身切入、籃下攻守，這一次的《NBA LIVE 2005》絕對要讓你絕[illegible]

《勁爆美國職籃2005》除了PC版外，更支援PS2主機與Xbox Live功能，EA SPORTS線上遊戲可讓玩家與來自北美的玩家對手進行線上球賽，玩家們可到線上聊天室找尋對手、打招呼、聊天，參加錦標賽，下載更新的球員名單，然後彼此捉對廝殺，步步爭營，拿下冠軍，並且努力維持您的排名，證明自己無論身在何處何時，都是最出色的籃球員。






許你一個真實城市

《極速快感：飆風再起》可以說是《極速快感》系列的重大里程碑。顛覆過去單純的追逐速度，設計者在「生涯模式」中，放入了許多角色，讓玩家不再孤單飆車，而有一種置身於地下賽車組織的幻覺。除此之外，《飆風再起》試圖營造在同一城市中飆車的感受，這在當時，都屬賽車遊戲的空前嘗試。現在，製作小組打算將這個概念更進一步發揮，給玩家一個真實的城市，栩栩如生的車手角色，讓玩家在飆車之餘，還能夠享受到閱讀小說或觀看電影般的身歷其境體驗。然而，儘管製作群們煞費苦心，在《飆風再起》中，玩家看著城市風景，認出許多不同的區域，但卻從未想過那是一個整體，因為當時的城市並未給人一種整體感，玩家總是駛上獨立的賽道，無法自由自在地隨意探索城市。所以，《飆風再起2》將帶給讓玩家在遊戲世界中有更大的自由度，能夠探索設計群們創造的世界，而非只是在封閉的賽道上駕駛車輛。



▲駕車在城市中漫遊、尋找商店、尋找比賽，探訪城市的每吋土地，都和參加比賽一樣地刺激有趣。



六個月前，某城市中一位不知名的業餘地下賽車手，每晚飛奔在無人駛過的道路上，速度感刺激感，挑逗著他的每一根神經。贏得無數次地下飆車界冠軍的他，除了累積了一筆可觀的財富，也成為城市飆車手之間響叮噹的人物。六個月後的某天，一次夜裏的巧遇展開了一場生死追逐戰，這位城市地下冠軍車手敗陣下來，精心改裝的跑車車頭全毀。此時此刻，手機突然響起，對方下達挑戰書，邀請他前往「灣景市」大展身手，就這樣他展開異地飆車之旅。

製作開發 EA Canada
代理發行 美商藝電
遊戲類型 競速
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 WINDOWS PS2 XBOX
發行日期 11月17日

享受真實駕馭的感受

這真的是一個活生生的城市！燈火通明、高樓林立的城市中心，崎嶇的山間道路，縱錯複雜的高架道路、公路、快速道路及高速公路網路系統，讓玩家徹底體驗及探索設計小組精心打造的虛擬城市。這個被稱做「灣景市」的城市，是為了賽車而建造的，有綿延超過200公里的跑道穿越眾多獨特區域。相較之下，《飆風再起》的城市中，只有約40公里的可行駛公路。換句話說，設計小組卯足全力，將所有最棒的賽道全部連結在一起，並以此為根據，發展出一座城市。這樣的作法，讓玩家可以在整個城市中，挑選及選擇近乎無限數量的賽車路線，其中的任何一條賽道都相當有趣，值得去駕駛。



▲每個區域都有著特定的駕駛挑戰。



◀當你對跑道越來越熟悉，你將知道如何根據你所在的區域調整你的駕駛風格。

官方網址：http://www.ea.com.tw/


*CPU 未定　*記憶體 未定　*硬碟 未定
*顯示卡 未定　*光碟機 未定　*音效卡 未定

逼真世界的幕後功臣

對《極速快感》系列相當熟悉的玩家都知道，《飆風再起》嘗試運用大量的視覺效果，刻意凸顯出速度感。為了創新突破，力求更完美的視覺效果，設計小組徹底改良了原有的引擎，騰出更多空間放入更多的新玩意兒。舉例來說，透過一小技巧，在整個《飆風再起2》的遊戲世界中都可以看到地平線霧氣和彩色霧氣。甚至當你在城市中的不同區域望向地平線時，可以看到不同顏色的霧氣，讓深度感相當明顯。除此之外，《飆風再起2》還加入了許多其他的速度效果，還有會影響路面反光程度和環境整體亮度的即時天氣，增加了多變性。所以，在巡迴賽中，你會行經城市的不同區域，某個區域可能下著小雨，而跑道的另一個段落可能相當乾燥。《飆風再起2》帶來的另一個震撼視效，是車輛會因為撞擊而有所損壞，這是在過去《極速快感》系列遊戲中從未出現過的。目前已經知道的車輛損壞效果有，車體兩側的後照鏡會隨著劇烈撞擊而脫落，並且發出金屬碰撞聲。讓你不得不讚嘆製作小組的鬼斧神工！





▲遊戲中建築物的燈光及陰影效果，會讓你想要停車進入建築物內一探究竟。

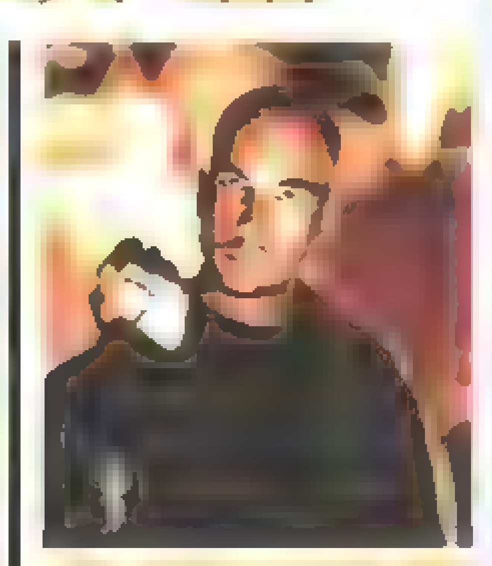


角色介紹

瑞秋．泰勒

瑞秋是芳齡27的甜美白人辣妹。她的領袖魅力和交際手腕，幫助她輕鬆度過許多難關。瑞秋散發出自信、自負及活力，使人們很難不注意到她。





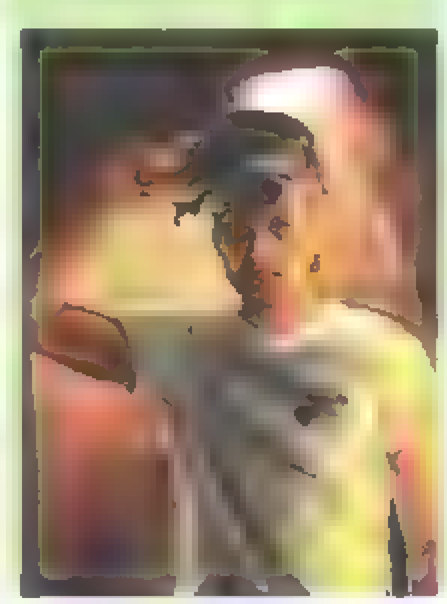
凱勒．瑞斯

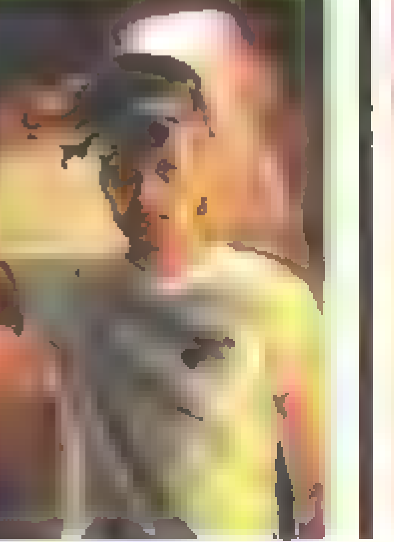
凱勒是[illegible]角色，[illegible]惡名昭彰的「街頭死神」就是[illegible]。[illegible]的年紀在27歲至32歲之間，[illegible]運動員般的體格，[illegible]擁有[illegible]，[illegible]皆令人不寒而慄。



湯　米

湯米是個汽車狂熱者。雖然年輕、沒有經驗，卻對汽車零件瞭若指掌，而且精通各種改裝技巧。





妮姬．莫理斯

雖然妮姬確實是一名優秀的賽車手，但是，「街頭死神」[illegible]真正動機，是她誘人的美貌。她具有挑逗性的個性和永遠令人恣意愉悅的風采，使她總是成為注目焦點。

街頭死神車手組織

街頭死神是由凱勒．瑞斯領導的不法街頭賽車手組織。沒有人知道這個組織的實際人數，而且人數不斷變動。他們是一群為了獲得勝利而不擇手段的好戰份子。



ARMIES OF EXIGO



遊戲故事從一個擁有魔法的中古世界開始。在大陸上，人類和獸人互相仇視著，而最近一次毀滅整個大地的戰爭也已經在七十年以前了。目前局勢雖然是處於和平的狀態，不過人類總會懼怕著戰爭帶來的毀滅，而獸人領袖則是迫不及待的想要引發戰爭。就在故事開始的某一天，獸人軍隊改變過去厭惡的攻擊方式，有效率而快速的進攻人類邊境的屏障——馬吉斯城。而在這兩大族群鬥爭的背後之下，有另外一個被故意遺忘的邪惡勢力正操控著一切，想要利用他們兩族的仇恨削弱雙方的勢力



發行日期 10.26

製作開發 Black Hole Games
代理發行 美商藝電
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 未定　語言版本　繁體中文
適用平台 Windows XP/2000/98SE

單機館

遊戲的創新之處

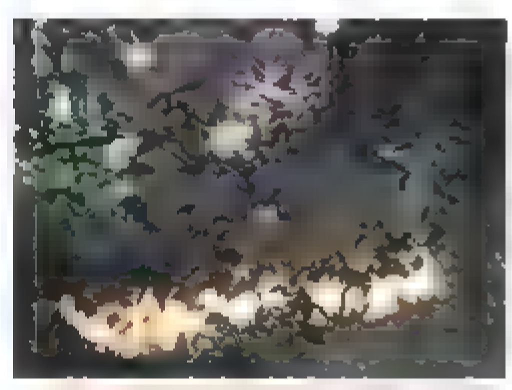
《幻魔霸主》中除了主要的地表地形－綠地、雪地、坑道、荒漠，配上濃密的樹木、蜿蜒的小溪、高聳的山坡和廢棄的礦坑之外，玩家還能在地底行動。地底世界主要是由坑道和大洞構成。在地面可以挖到的礦物，同樣的在地底裡也有機會取得。從地面的洞窟或是裂縫就可以將部隊送進地底世界，而使用特殊技巧則可以自由的穿梭在各個地區。另外，種族和單位也有所創新，除了人類和獸人，遊戲中還有著黑暗精靈、矮人、精靈、巨魔、和其他負責當雜魚的蜘蛛野狗。而且，在遊戲裡可以同時操控著 200 名部隊在遊戲地圖上奔馳，除了普通最大上限 24 個人一組的編隊以外，還可以將數個小隊編成一個大隊。部隊編隊以後會自動排列陣行，所以要做很大數量的移動時也不[illegible]操控[illegible]



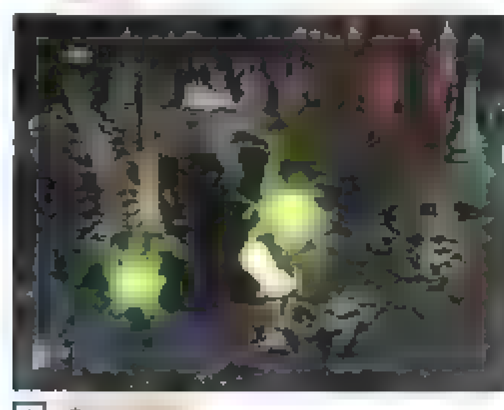


部隊的用途更加廣泛

在鐵匠鋪或實驗室研發裝甲和武器升級，[illegible]即時戰略遊戲的常態了。在過去的即時戰略遊戲裡面，部隊[illegible]由升級而增強或者轉生，這是一項十分有樂趣和挑戰性的功能。而在遊戲裡面這個主意被發揮的淋漓盡致！[illegible]一堆弓箭手登上飛空連弩船，馬上連弩船就變成火力強大的砲艦，讓揮舞著[illegible]的步兵跳上放牧的牛，[illegible]就出現了[illegible]集合5個特定職業的魔法師，一起施法可以使用全地圖的強力魔法，依照魔法的不同還有[illegible]者用自己的生命交換的大絕招。遊戲中的英雄一開始就是英雄應該有的[illegible]的攻擊力和生命值，而小兵在不斷的砍殺之後，即可吸取經驗，讓單位強度接近英雄



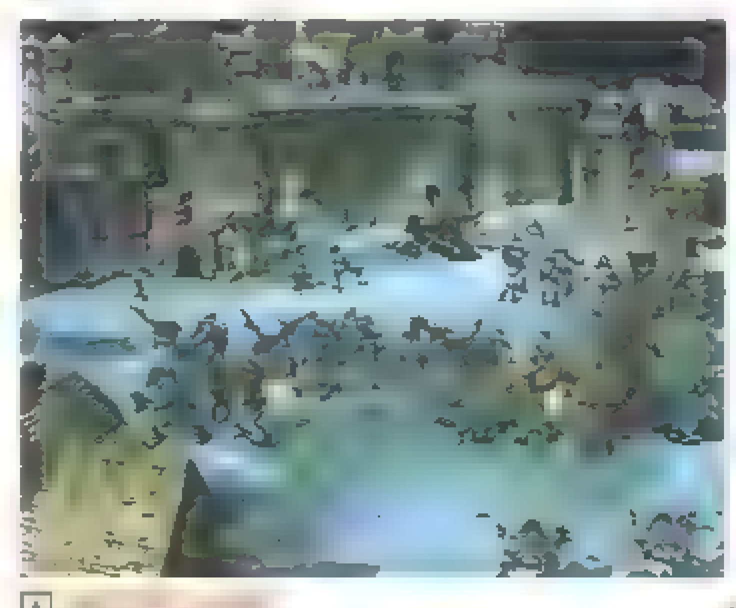
▲ [illegible]



▲ [illegible]

快速的遊戲節奏

一開始基地裡的資源就十分豐富了，只要操控得當，就能馬上產生一堆士兵，接著便是偵中立角色的英雄、殺光地圖裡的大大小小的怪物、和最重要的是伏擊對手並殺光他們以得到經驗值。至於資源在一開始不是這麼的重要，讓部隊殺更多的敵人取得經驗值比拿到更多的錢更有用。雖然升級的速度有點快，但不要這樣就忽略讓小兵升級的動作，經驗值全滿的單位跟英雄比起來的差別也只是皮比較薄而已，攻擊力可是相當強悍的！





▲ [illegible]

官方網址：http://aox.ea.com.tw/index.asp



＊[illegible] 1.2 G　＊記憶體 512MB　＊硬碟 500MB　＊光碟機 4X 倍速光碟機
＊顯示卡 64MB NVIDIA GeForce 3、ATI Radeon 8500 或同等級 Directx 9.0 相容顯示卡
＊音效卡 Directx 9.0 相容音效卡



MYST IV REVELATION

過去糾纏錯節的一系列「迷霧」，終於將在最新一代《迷霧之島IV》(Myst 4) 的美麗冒險旅程中逐漸撥雲見日，玩家將在遊戲中調查一名女孩的神秘失蹤事件，並深入邪惡兄弟 Sirrus 與 Achenar 的內心世界，體驗一場超次元的冒險之旅。





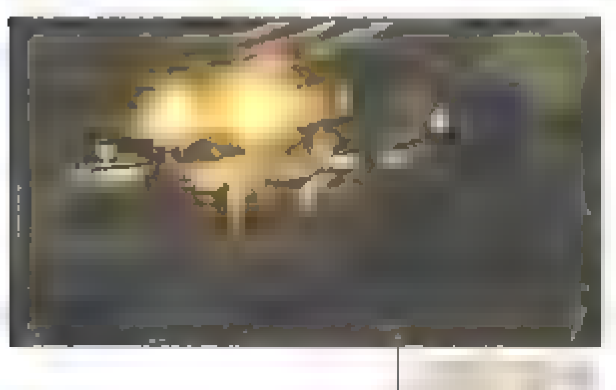
發行日期 10月

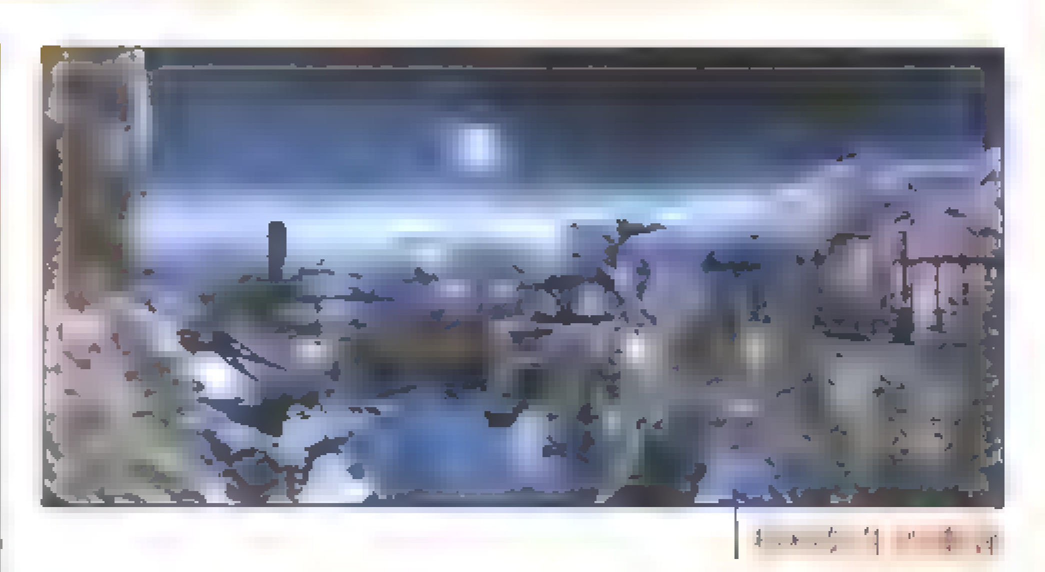
製作開發 Ubisoft
代理發行 英特衛
遊戲類型 冒險
遊戲售價 未定　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.mystrevelation.com/us/index.htm

迷霧之島

《迷霧之島IV》的劇情將會從當年第一集結尾處開始，迷霧之島的創造者亞崔斯在把自己兩個邪惡的兒子封在囚禁年代之後，他的妻子試圖勸說丈夫饒過兩個兒子。就在他們爭執之時亞崔斯的一個實驗室突然爆炸了，他十歲大的小女兒 Yeesha 也就此失蹤。而身為遊戲主角的您於此時登場，在遊戲中您要在四個世界中探訪，

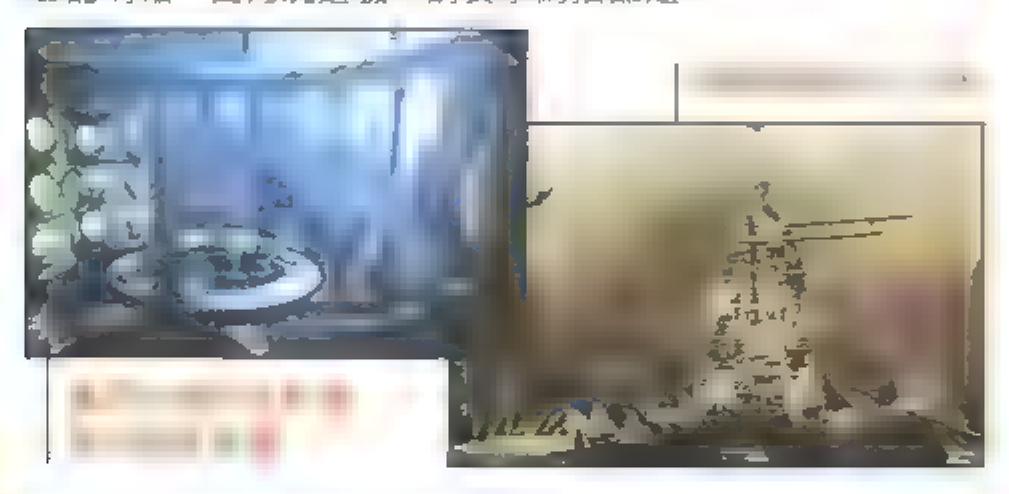




其中包括當年囚禁了邪惡兄弟的世界。在那裏您將看到過去那些年裏這兩兄弟的遭遇。撥開重重迷霧，尋回 Yeesha 完成英雄救美的壯舉。

大量環境

《迷霧之島IV》理所當然地繼承了 3 代廣受好評的 360 度環繞場景和自由移動的特性，依然採第一人稱畫面與滑鼠點按的方式來進行遊戲，但加入了更多細微的環境變化。同時又加入了大量的環境動畫以使遊戲的畫面看起來更加真實生動，如天空的飛鳥掠過、森林裡的蜻蜓飛舞、風吹草動；沙地上有螃蟹橫行。這代還加入了大量的真人拍攝影片來輔佐劇情，而影片與 3D 背景搭配的自然逼真程度令人咋舌。另外，遊戲還擁有超過一個小時的過場動畫，可說是規模空前。此外，在遊戲進行中您可以隨時取出相機來照下當前的場景，還可以為這些照片加上注釋！只要您能夠善用相機，便可以即刻得到您需要的情報，更何況遊戲中的美景俯拾即是。





迷霧元老配音

英國鬼才配樂

令人欣喜的是，負責《迷霧之島IV》開發的蒙特婁小組目前仍然擁有幾位當年開發這款遊戲最初兩部作品的 Cyan 製作組成員。蒙特婁工作室依然抓住了《迷霧之島》的精髓：如夢似幻的畫面、神秘感十足的故事、動人的角色演出和深具挑戰性的謎題。當年製作組的創始人之一 Rand Miller 將在本作中再次為 Atrus 配音。對於《迷霧之島》系列的老玩家以及所有冒險遊戲迷來說，本作絕對是不可錯過的。遊戲音樂請到英國音樂鬼才彼得．蓋布瑞爾為操刀，他的電影配樂知名作有「基督的最後誘惑」及「X情人」等，讓您在優美的景色中體驗如電影配樂般波瀾壯闊的情境史詩。

＊CPU PIII 700　＊記憶體 256MB　＊硬碟 3GB 以上　＊光碟機 24 倍速以上
＊顯示卡 32MB、支援 Direct 9.0 之 3D 加速卡　＊音效卡 支援 Direct 9.0 之音效卡





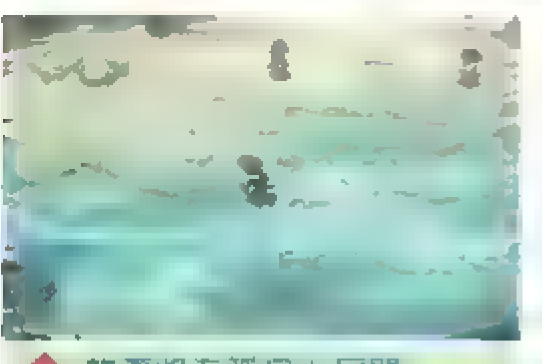
作為 ARPG 的始祖的伊蘇國，最新推出的六代更是其系列之顛峰作品，本作的一大特色在於融合了前幾作之大成，以往玩家最喜愛的活躍角色都會在六代出現，而多年以來還沒有解開的謎團也會在六代一一揭開。本作更是「伊蘇」系列首度 3D 作品，畫面華美深邃、人物動作相當順暢，而在重頭戲的作戰方面，更將 3D 環境戰鬥發揮至極，新增各式斬擊招式運用、跨足陸海空戰場、運用不同戰術擊破敵人。國內外各大媒體皆將此代給予超高評價，譽為 ARPG 之全新里程碑！



製作開發 Falcom
代理發行 英特衛
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 windows98 me 2000 xp

伊蘇國系列作大雜燴

本作的一大特色在於有前幾作的角色的登場，例如破壞專家多奇、盜賊少女蒂拉、歷史學者拉瓦等等，這些都是伊蘇國中的主要人物。另外，一些至今沒有解開的謎團也會一一揭開，遊戲包含了伊蘇國1～5的故事背景，更重要的是亞特魯在未知世界裏冒險，在遙遠西方的大海的盡頭，被大旋渦捲進大海的亞特魯來到一個精靈與自然共生的孤島上，這裏是精靈久遠時居住的美麗孤島，遊戲中關於有翼人的傳說以及其留下的遺產與伊蘇國前作故事內容有所關聯。


故事將在孤島上展開

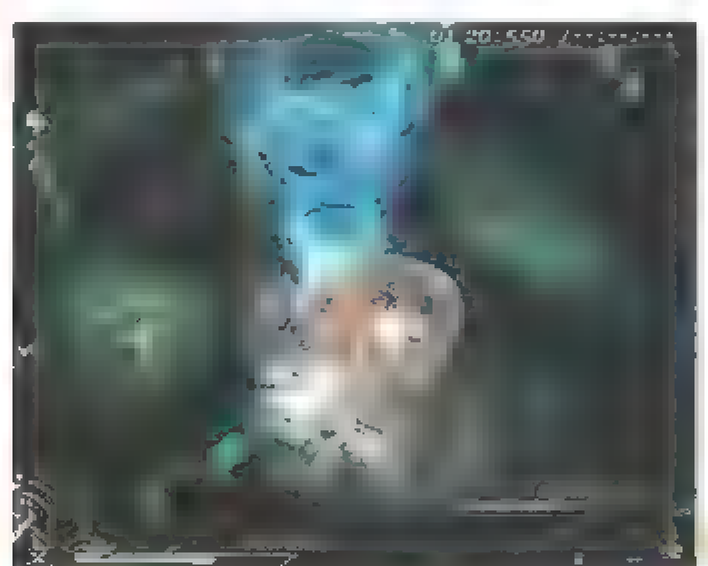


主角會漂流到精靈的村莊



新增武器、技能

亞特魯的武器是一把屬性不同的艾玫拉司劍，可以利用艾玫拉司劍的長處發揮刺擊、迴旋斬、斬擊等效果，而且三把劍都附有自己特殊的劍技和劍魔法，玩家根據敵人的屬性作武器的變更將會是取勝的關鍵。另外，作為 ARPG 的始祖的伊蘇國，本作除了繼承以往的傳統，還引入很多嶄新的元素，除了在 3D 環境下展現出來的跳斬、下刺、突斬、衝跳斬等新動作，更有與敵人在空中、陸地和水中的對戰場面都會在本作中出現。伊蘇國傳統著重於「閃避」與「攻擊」的平衡互補，新元素的引入不會對這種平衡產生影響，反而令戰鬥更具緊張感。玩家利用戰術來享受戰鬥的樂趣，例如找出頭目的弱點並果斷出招戰勝它，利用三把劍的不同屬性來對付不同的敵人



炫麗的技能

更加細緻的動畫效果

卓越的畫面表現力，大家可以在遊戲中看到大海水面一粒一粒地反射太陽光、深藍的海底見不了底、樹林中透下的絲絲和暖的陽光、從塔頂眺望的深邃神秘森林……《伊蘇國6》的舞臺中到處充滿著自然美麗的自然景色，可以說是冒險者旅途上寶貴的療傷場所。遊戲的動畫也是伊蘇國的噱頭之一，明快激昂的動畫使得玩家再度披起戰袍投身奇幻國度的冒險旅程中



夢幻的場景


眺望遠方

官方網址：http://ys6.typhoongames.com/

＊CPU　PIII 800　＊記憶體　256MB　＊硬碟　1 1G　＊光碟機　4 倍速光碟機
＊顯示卡　支援 DirectX8 1以上　＊音效卡　支援 DirectX8 1以上





在神秘、遙遠的蓋亞大陸上，恐怖的暗黑魔族勢力為了霸佔整個蓋亞大陸發動了一場邪惡的戰爭，原本和平生活在大陸上的各個種族都陷入了恐慌之中！在這個危機四伏的時期，突然出現了一支由各個種族中的熱血青年組成的隊伍，為首的是一名年僅 16 歲的少年——格蘭特，為了尋找失蹤的父親，消滅恐怖的邪惡勢力，格蘭特踏上了和父親相同的冒險旅途…。

GAME INFO

發行日期 10 月 15 日

製作開發 陽展科技
代理發行 智冠科技
遊戲類型 戰略角色扮演
遊戲售價 NT$599　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows98/2000/me/xp

遊戲整體介紹

《光輝傳承》是一款 RPG 情節加傳統 SLG 戰鬥模式的雙型態遊戲。遊戲中，角色只要達到該技能的等級需求，就能從傭兵工會裡自由的購買職業技能；除此之外，角色升級也各有不同的專屬技能，也就是說，任何角色皆能雙修，成為法師兼戰士的雙重職業。另外，依照劇情會有不同的角色加入，玩家便能養成不同的職業，訓練出一支超強隊伍。特別的是，遊戲還有「收服系統」，除了 boss 級的敵人之外，皆可收服以為己用，收服時若敵人血量與自己差距越大則成功率越大。至於遊戲場景則是豐富多變，有平原、溶岩、森林、沼澤等等場景，城鎮風光更是華麗典雅，令人流連忘返！而且遊戲途中還有機會遇上雲遊商人，他們通常會販賣珍貴的材料、武器、裝備等，可善加利用！至於武器的設計也是別具匠心，集中國、日本、歐洲等地的武器特色於一身，武器還能利用特殊材料強化升級！值得一提的是，使用一把武器完成「百人斬」(殺死百名敵人)，武器的能力將會大幅提升，成為神兵利器！





▲橫向捲軸畫面，讓戰鬥畫面更具震撼力

主要角色介紹



格蘭特　職業：魔法劍士

年齡：16　性別：男
種族：人類和半精靈的混血
武器：長劍
喜好：和父親有關的東西、故事

背景：遊戲主角，上一代主角麥克斯和艾琳所生，一次偶然的機會下遇到了父親當年的朋友——安迪。為了尋找已經失蹤父親的下落，和安迪一起踏上了未知的旅途。



艾蓮娜　職業：魔法師

年齡：16　性別：女
種族：魔族
武器：法杖
喜好：和父親有關的東西、故事

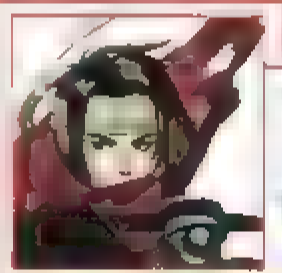
背景：魔族身份的少女。魔族的意見分歧引發了長年的內戰，而艾蓮娜的村莊就在內戰中被完全摧毀。年幼的她是躲藏身於酒桶裏才倖免於難。內戰的結果顯而易見…極端份子們取得了完全的勝利，艾蓮娜根本無從判斷自己的立場，只知道…要為自己的雙親和朋友們報仇。



謎之劍士　職業：騎士

年齡：？　性別：男
種族：不明
武器：長劍
喜好：不明

背景：神秘的人物，總是在黑幕的背後阻撓格蘭特一行，冰冷結實的面具下是一張無人知道的表情，強大而具有壓倒性的力量是格蘭特一行旅途中最大的障礙，他的真實身份將會在遊戲裏進一步得到揭示…。



影丸　職業：忍者

年齡：20　性別：男
種族：人類
武器：忍者刀
喜好：追求武學的最高境界

背景：來自東瀛的忍者，身懷絕技。不遠萬里輾轉來到蓋亞大陸，其後遇見格蘭特，並且受到格蘭特的影響決定加入團隊，成為絕對的中堅力量。

＊CPU　P II -233 以上　＊記憶體　128MB 以上　＊硬碟　2.5G
＊光碟機　8 倍速光碟　＊顯示卡　支援 Direct X 8.0 以上 且具 8MB 的 3D 加速卡
＊音效卡　支援 DirectSound 8.0 以上





哇~暑假一下子就過去了，噹噹~已經開學了捏，今年秋天一款超益智又十分卡娃伊的大富翁類型遊戲上市發貴囉，玩家不但可以透過《美食天堂之台灣食字路口》跟家人互動，一起了解有「美食天堂」之譽台灣的著名小吃，同時也能凝聚家人的情感，是款既「喔伊嘻」又可以帶給人幸福滿滿的遊戲喔！

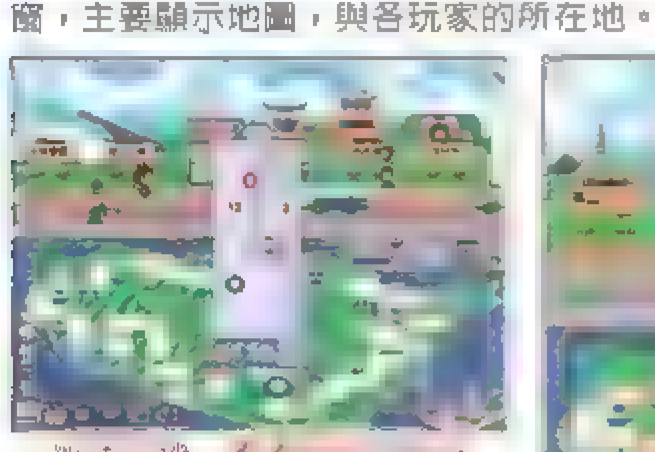
製作開發 智冠科技
代理發行 智冠科技
遊戲類型 休閒
遊戲售價 339元　語言版本 繁體中文版
適用平台 windows 98 me 2000 XP Server 2003

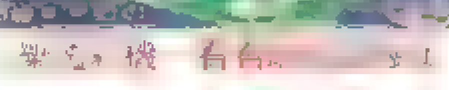
發行日期 10月1日

豐富又簡單的遊戲旅程

在《美食天堂》中，玩家可以走遍全省、看遍台灣道地小吃名產，有里港餛飩、台南棺材板、嘉義火雞肉飯、台中太陽餅、宜蘭蜜餞、花蓮麻糬…等名食。另外，玩家在遊戲也能各憑本事，佔滿台灣版圖、開拓屬於自己的餐飲集團事業！遊戲中的起點是桃園中正國際機場，行進步數則以樂透機隨機決定，玩法則類似大家熟悉的大富翁。在操作畫面上則分成上下兩部份，上半部為橫向捲軸以進行遊戲，下半部則為國家視窗，主要顯示地圖，與各玩家的所在地。





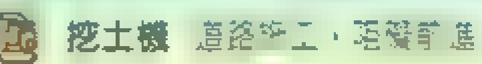
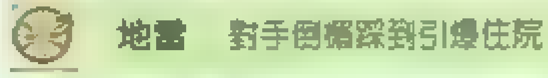
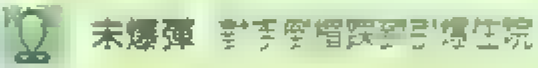




卡片道具

《美食天堂》內建卡片與道具各廿種，玩家獲得卡片之後，可用卡片來小小陷害其他玩家，讓自己成為贏家。以下列舉幾款卡片道具讓大家先睹為快！

卡片

圖示	[illegible]	[illegible]
	急凍卡	將對手急速冷凍，不能前進
	免費卡	免費購地、換屋
	平均卡	所有人現金平均分配
	漲停卡	股市漲停
	跌停卡	股市跌停

道具

[illegible]	[illegible]	[illegible]
	挖土機	道路施工，無法前進
	地雷	對手倒楣踩到引爆住院
	未爆彈	對手倒楣踩到引爆住院
	汽車	增加前進步數
	飛機	可指定直接前往某地

遊戲角色

玩家角色







NPC特殊人物



福神
避掉被人陷害進牢房和受傷住院



財神
在任何地方得到金錢兩倍，罰錢減半



衰神
於機會命運得到不好事件的機率增大



窮神
在任何地方得到金錢減半，罰錢兩倍

*CPU Pentium II 450以上　*記憶體 128 MB　*硬碟 200 MB以上
*光碟機 4倍數以上　*顯示卡 支援DirectX 8.0 800×600 16bit顯示卡
*音效卡 支援Direct Sound音效卡





多年來「古龍」的名字簡直就等於「武俠」同義詞！膾炙人口的名作，不論改編電影、連續劇、甚至軟體遊戲都非常受到歡迎！在全球華人地區擁有高知名度的「陸小鳳」，便是其中代表之一。精準的製作要求下，此款《陸小鳳金鵬皇朝》除了有單機遊戲理所當然的流暢外，更擁有猶如線上大作般的細緻感動喔！

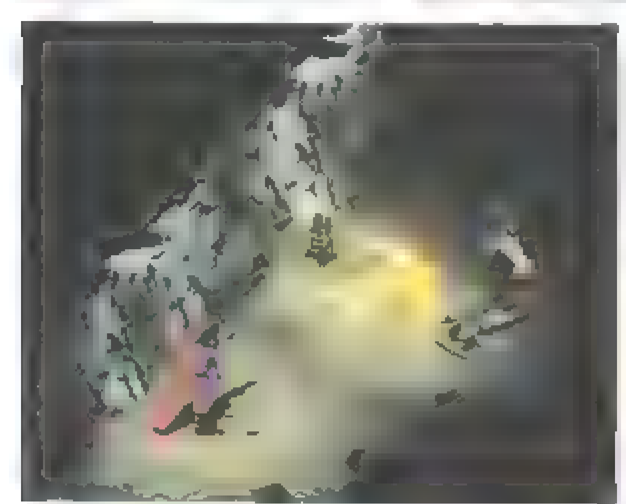


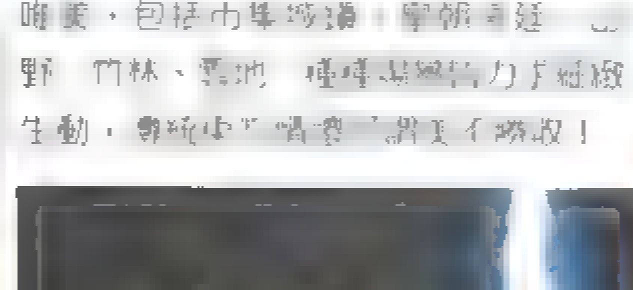
GAME INFO

製作開發 智傲網路
代理發行 智冠科技
遊戲類型 動作角色扮演
遊戲售價 599 元　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP/Server 2003

遊戲內容與特色

《陸小鳳金鵬皇朝》的遊戲劇情，是從陸小鳳受金鵬王朝託付，協助尋回失去的寶物，並揪出陰謀真凶開始。主角在搜尋過程中受到花滿樓與西門吹雪的協助，然而，漫長的調查途中，卻不斷的遭受阻撓和暗算。最後，三人解開謎團，卻有令人料想不到的結局……除了精彩的劇情之外，遊戲還提供了難易度的設定，讓玩家盡享體驗武俠世界！另外，遊戲的畫面也相當唯美，包括中原城鎮、皇朝宮廷、山野、竹林、雪地，種種場景皆刻劃得細緻生動，韻味十足，讓玩家目不暇給！


△ 流火－初級技能




天落－升級後的技能 ▷

三大傳奇俠客



陸小鳳

是名傳奇性武俠人物，名字似女性，生性好奇，是武林界的大偵探，機智過人，風流倜儻。



花滿樓

自幼雙眼失明，熱愛、積極面對生命，衣著樸素，態度恬靜，心靈已入神境，受人尊稱為「花神」。



西門吹雪

名劍客，身著白衣，性格孤僻，為友誼忠信諾殺人，獨來獨往，離塵世甚遠，人稱「劍神」。

傳奇俠客一手掌握

遊戲中，玩家所掌控的每位角色－陸小鳳、花滿樓、西門吹雪都將是獨一無二，有其各自不同的強化屬性，升級時可將點數任意分配至以下四項：

臂力（影響左攻擊、右攻擊）

影響人物的攻擊力。人物的攻擊分為「技能攻擊」和「基本攻擊」兩大類。故就陸小鳳而言，他是以掌力武功取勝，所以不管是什麼攻擊模式，增加臂力是非常重要的！

靈力（影響閃避、防禦）

人物雖然可以購買各式道具提昇自身的防禦，不過，人物的靈敏性還是要具有一定的程度才保險！特別是花滿樓，強調敏捷的他在初級武功不強時，靈力提昇則相對重要。


◁ 技能攻擊能對付為數眾多的敵人

體力（影響耐力、生命）

提昇體力上限，對於延續生命，和遊戲進行是非常必須的！

氣力（影響內力）

提昇內力，才能有效使用技能攻擊，發揮出應有的功效。

*CPU：PIII 450　*記憶體：128MB　*硬碟：2GB以上　*光碟機：8倍速光碟以上
*顯示卡：DirectX 8.0以上　*音效卡：支援DirectSound 8.0以上

紙莎草書 II 蠍之封印



玩家將飾演在《紙莎草書》第一代中令人又愛又恨，可是卻美豔動人的席德大神官，《紙莎草書 2》延續第一代沒有時間限制的遊戲風格，而關卡方式以及事件而取代考試和修練等級，跳脫玩家需要不斷採集、修練、採集、修練嚴酷考驗的循環，取而代之是玩家擁有更多的時間與心目中的白馬王子相見喲！



GAME INFO

製作開發 朔太科技
代理發行 朔太科技
遊戲類型 養成
遊戲售價 [illegible]　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

邂逅 尼羅河畔





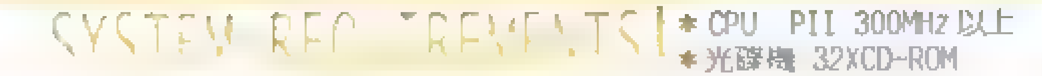
尼羅河乾涸，席德大神官在尼羅河畔設壇祈雨，卻因施法不當，一時之間，天搖地動，人神皆墮入河中，醒來後，竟



什麼都記不得！？身為神殿首席大神官－席德，沒有記憶、沒有法術，卻還要解決埃及的災難與命運，[illegible]靈魂之塔？達克城重[illegible]城，埃及城內戰爭的流言四起？誰又是領有神的旨意之人？身為席德大神官，您要如何破解一個比一個更棘手的問題？失去記憶的[illegible]中的人生？友情？親情？愛情[illegible]？[illegible]，席德在找[illegible]過程中面臨許多抉擇，而抉擇注定了結果。

角色介紹



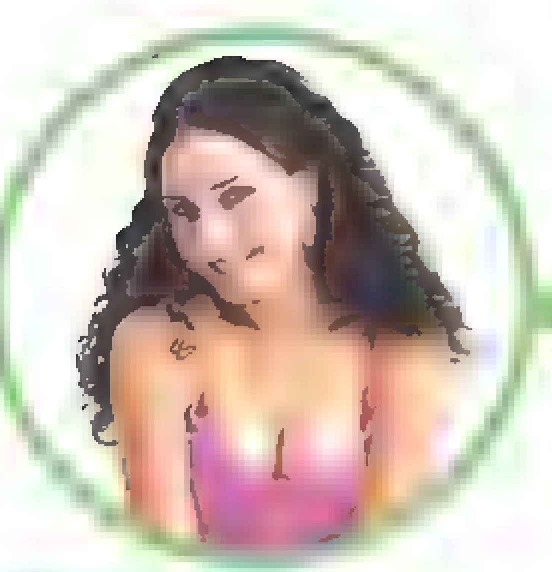


SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PII 300MHz 以上　* 記憶體 128MB　* 硬碟 800 MB
* 光碟機 32XCD-ROM　* 顯示卡 DirectX 8.0 以上 /64MB　* 音效卡 DirectX 相容

單機館

官方網址：http://www.softtek.com.tw





接龍是一款相當輕鬆有趣的紙牌遊戲，玩家要盡量讓別人蓋愈多的牌，考驗著玩家出牌的技巧以及耐心。旺來Online上市至今，已經有麻將、賓果、撲克13支、大老2，加上接龍總共已經有6種遊戲在其中了，而每一種遊戲都加上了旺來Online設計人員的巧思在其中，讓玩家百玩不厭，也逐步向國內第一大休閒遊戲邁進。

GAME INFO



製作開發 億泰利
代理發行 億泰利
遊戲類型 線上益智
遊戲售價 以次計費　語言版本 中文
適用平台 Win98 2000/ME/XP

官方網址：http://www.onlinemj.com.tw

玩法介紹

一般玩法

接龍的玩法為四名玩家共同完成四組花色不同的牌組（梅花、黑桃、紅心、方塊）。各牌組的組成由數字七開始，依順序接六或接八往前往後出牌。遊戲開始各發十三張牌。系統會先亂數取一張牌，由手中有該張牌花色七的玩家先出牌（剩下三張七各玩家視情況打出），再由其下家開始依順序出牌。出牌方式為同花色相鄰數字的牌即可丟出，或手中有"數字七"的牌可當作起頭，當玩家手中無牌可打時則須蓋牌，蓋牌後再由其下家接續下去直到所有玩家出完手中的牌後，做勝負判定。



接龍 準備開始



詳細的個人戰績資料



接龍－斷頭玩法，已經排到A所以梅花結束

瘋狂玩法

這個玩法又稱「斷頭版」。玩家一樣依一般規則開始進行遊戲，但是當某一個花色的牌組排到A或是K，則該牌組就算完結，不能再繼續，而玩家手中該花色未出的牌只好黯然的蓋牌了。這種玩法會比一般玩法更加刺激，也更加考驗玩家出牌的順序與智慧。也由於這種玩法過於刺激，所以我們稱之為「瘋狂接龍」！同時，這次的遊戲也加入了強制出牌的功能，玩家手中有牌若時間到還沒有打出，則系統會由小至大順序將你的牌打出去，這樣除了減少其他玩家等待的時間也杜絕了玩家有可能放水的嫌疑，與前面提到的「瘋狂版」玩法都是目前市面上遊戲比較少見的。

大廳功能再加強

《旺來Online》上市也已經超過一年，這期間也一直不斷為了提供玩家更好的服務而作修正，這一次的大廳新增的功能如下：

1.客服功能

增加了「拍照」、「申訴」、「GM」三種選項，讓玩家都可以在遊戲中完成，不必跳出遊戲，玩家只要一按鈕，馬上就可以完成想要做的事。

2.大廳新增玩家列表

在大廳當中的玩家都會顯示出他們的頭像，方便玩家找到他們的好朋友，同時也加強了聊天功能，玩家們回覆密語或要將他們加入好友列表都十分的方便。



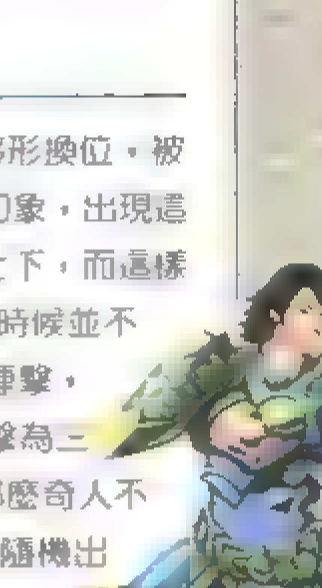
SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium 133以上　＊記憶體 128MB以上　＊硬碟 120MB以上
＊顯示卡 支援Directx7.0以上，含4MB記憶體　＊網路 56K以上

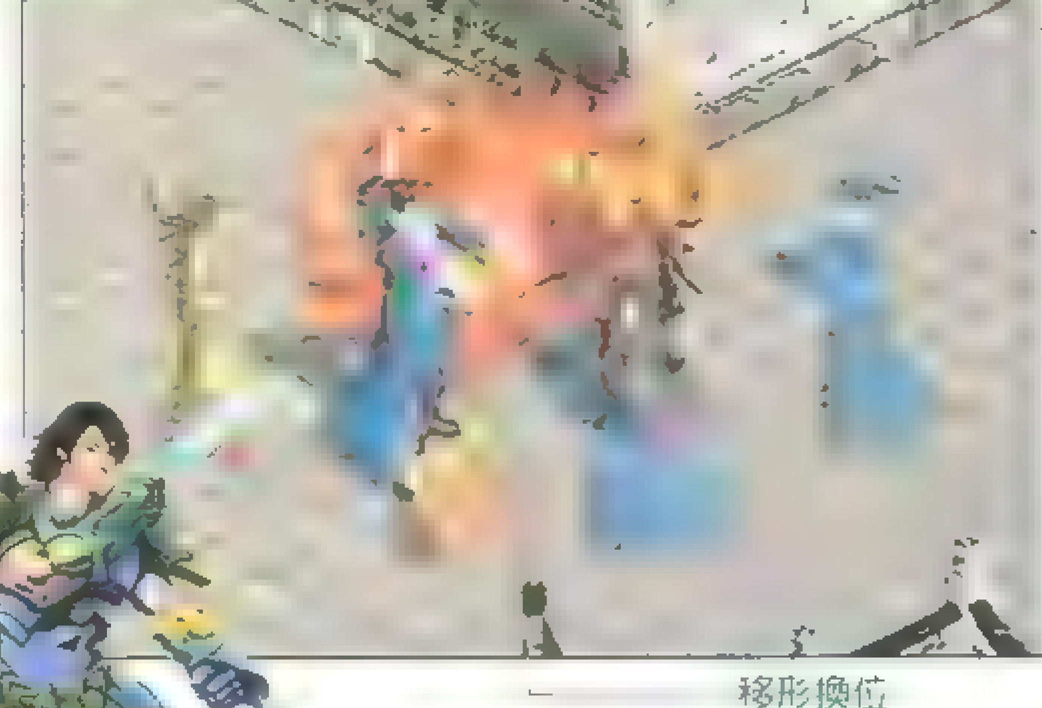


兩大奇人 特色

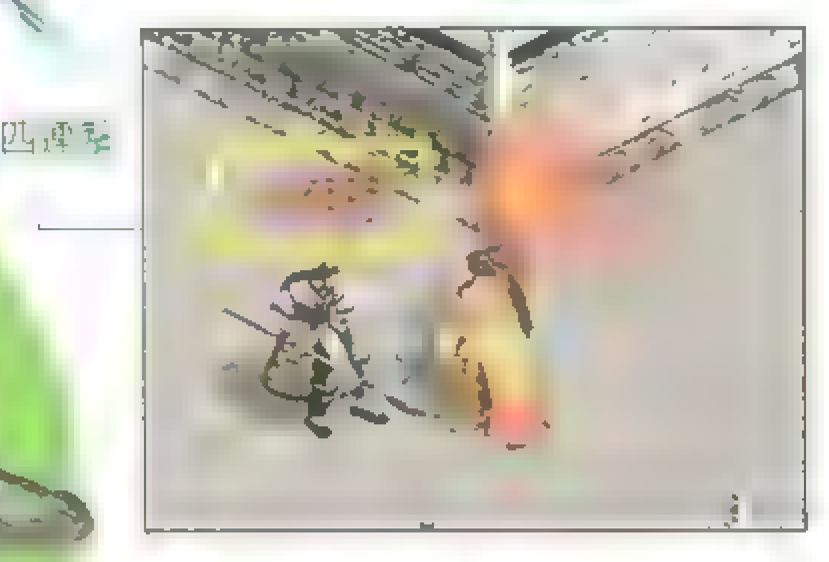
特色 移形換位

奇人與玩家PK的時候，會有一定機率出現移形換位，被奇人攻擊的玩家，在四周圍都會看到類似奇人的幻象，出現這樣的畫面時，玩家的損血量會比平常多1/3-1/4上下，而這樣的攻擊模式，僅對玩家PK才會出現，對戰怪物的時候並不會出現類似這樣的攻擊畫面。其次奇人特有的四連擊，一般玩家敏捷度到達極限1400的時候，最大攻擊為三連擊(攻擊的數值產生兩個↔號代表三連擊)，那麼奇人不論是移形換位，或是進行一般攻擊的同時，都會隨機出現四連擊，攻擊威力可是一般玩家無法匹敵的。





移形換位



四連擊

新天上碑 Online 2.80版 天上奇人



奇人版本讓許多高等玩家躍躍欲試，各個摩拳擦掌想要挑戰鼓樓5樓，一登奇人的夢想，玩家殊不知，在這版本中除了「奇人」是一大特色外，對於攻擊防禦能力的提昇「驚鴻神功」、製作頂尖的武器、打造一流的防具，全部都在2.80版本的遊戲中，筆者將詳盡帶領玩家認識奇人之外，還要介紹一些較為特殊的內容喔！

GAME INFO

發行日期 8-25

製作開發 億泰利
代理發行 億泰利
遊戲類型 線上角色扮演
售價 月費 語言版本 繁體中文版
適用平台 Window 98 / 2000

官方網址 http://1003b.pfamily.com.tw/index.htm

特色 無極剛氣

無極剛氣只有玩家挑戰鼓樓5樓過關，變身為奇人的玩家才能夠習得；無極剛氣比一般的三才氣功、護身剛氣的防禦能力來的更強，唯一的缺點就是依照成數的提昇，使用的時間還是不變。在以下武功成數的欄位中，標示的「殺傷力」並非武功產生的傷害，指的是奇人的角色在施展無極剛氣，與其他的玩家PK打鬥的時候，會反彈到其他角色身上的傷害力。



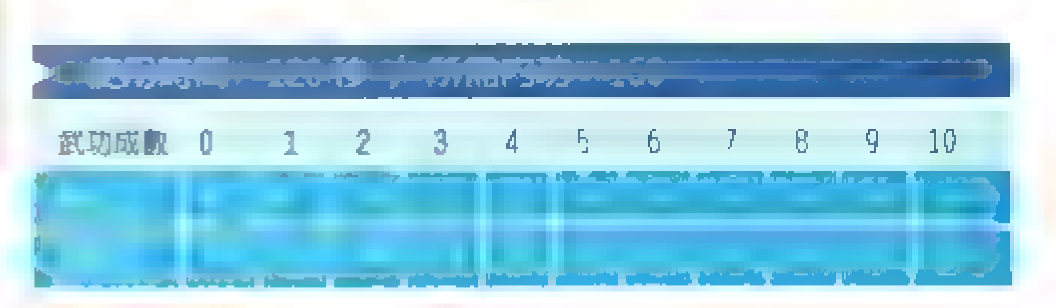
無極剛氣施展狀態



反彈的殺傷力，連帶武功變化也有所不同



無極剛氣越強，反彈的殺傷力就更強囉。(黃色框表示反彈的殺傷力顯示，與一般遭受攻擊顯示的畫面略呈淡紅色)



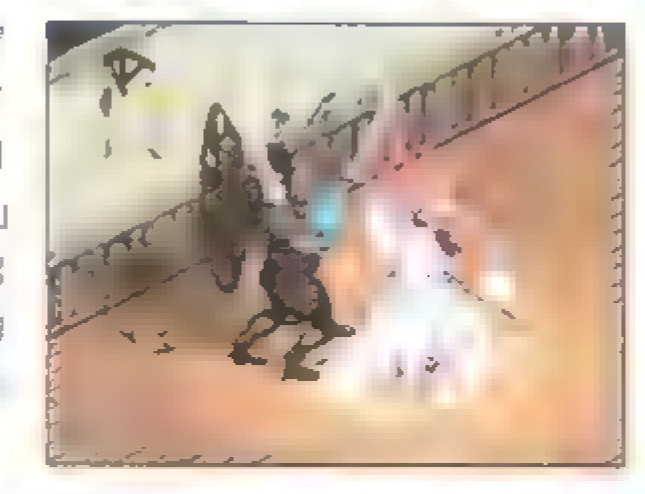
[illegible]

武功成數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

＊CPU PII-300 ＊記憶體 64MB ＊硬碟 400MB
＊顯示卡 具8MB以上的3D加速卡 ＊光碟機 8倍速光碟以上 ＊音效卡 支援DirectSound 8.0以上

無形一招式 與 無形二招式

聲望801級以上的玩家，解開第七章誕生密使任務的過程中，依照玩家的職業會得到太青系列武器，而整個任務完成之後，玩家身上分別會持有兩把不同類型的太青系列武器，利用這兩種武器玩家分別可以習得「無形一招式」與「無形二招式」武功。無形招式武功主要的特色，就是在短時間內瞬間爆發出強力的攻擊能力，但是相對的從玩家習得之後，只要無形武功施展十次之後，武功會自動消失，那麼此時就必須再拿起太青武器，再開始重新學習武功。



無形一招式

武功倍數　3倍攻擊力

所需內功　100

施展時間　2秒

無形二招式

武功倍數　6倍攻擊力

所需內功　300

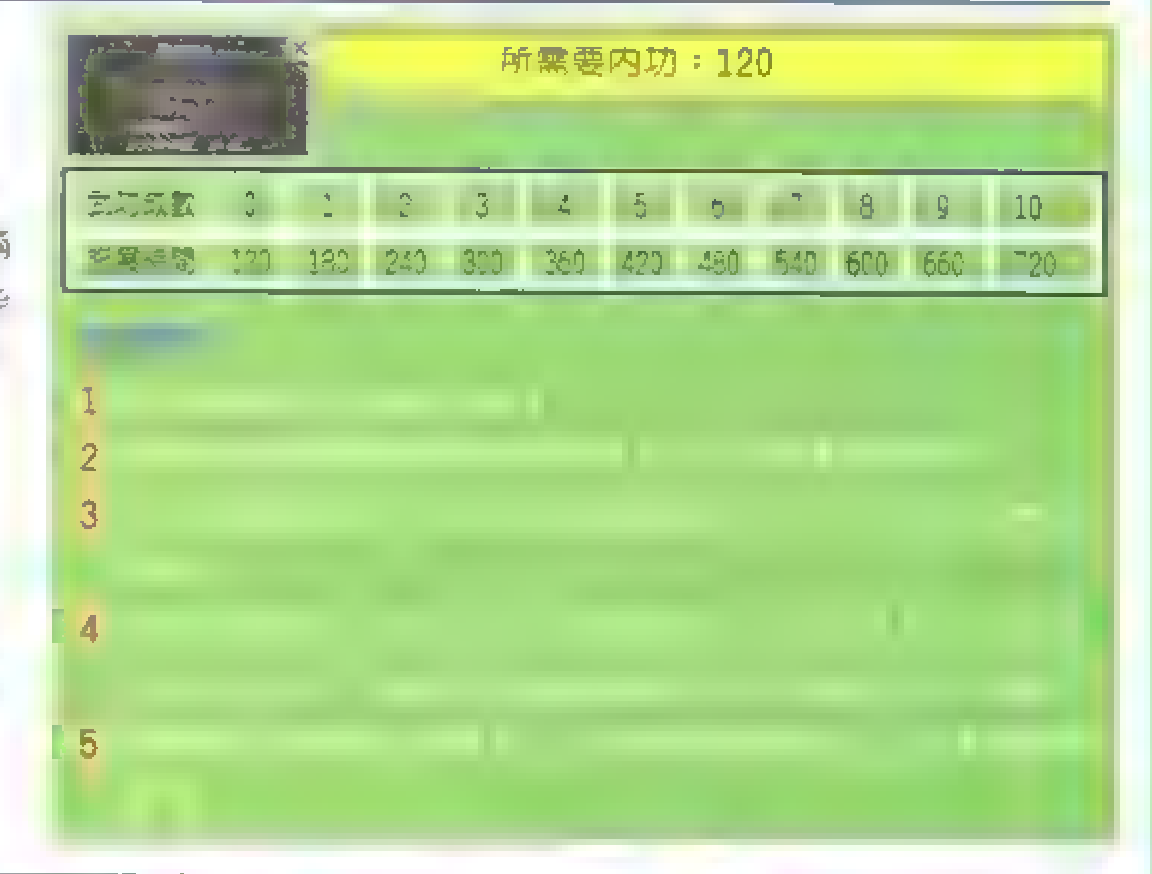
施展時間　3秒

鴛鴦神功介紹

此次遊戲版本中，韓國特別針對在遊戲中結婚的玩家，製作了獎勵的武功「鴛鴦神功」，只要在遊戲中結婚日期滿180天，到洛陽城內尋找媒婆，並且點選「祝賀」選項，就能夠習得鴛鴦神功，前提是玩家得一心一意的與另一半牽手，才能夠在180天之後順利習得武功。



鴛鴦神功的施展畫面與鴛鴦心法相同



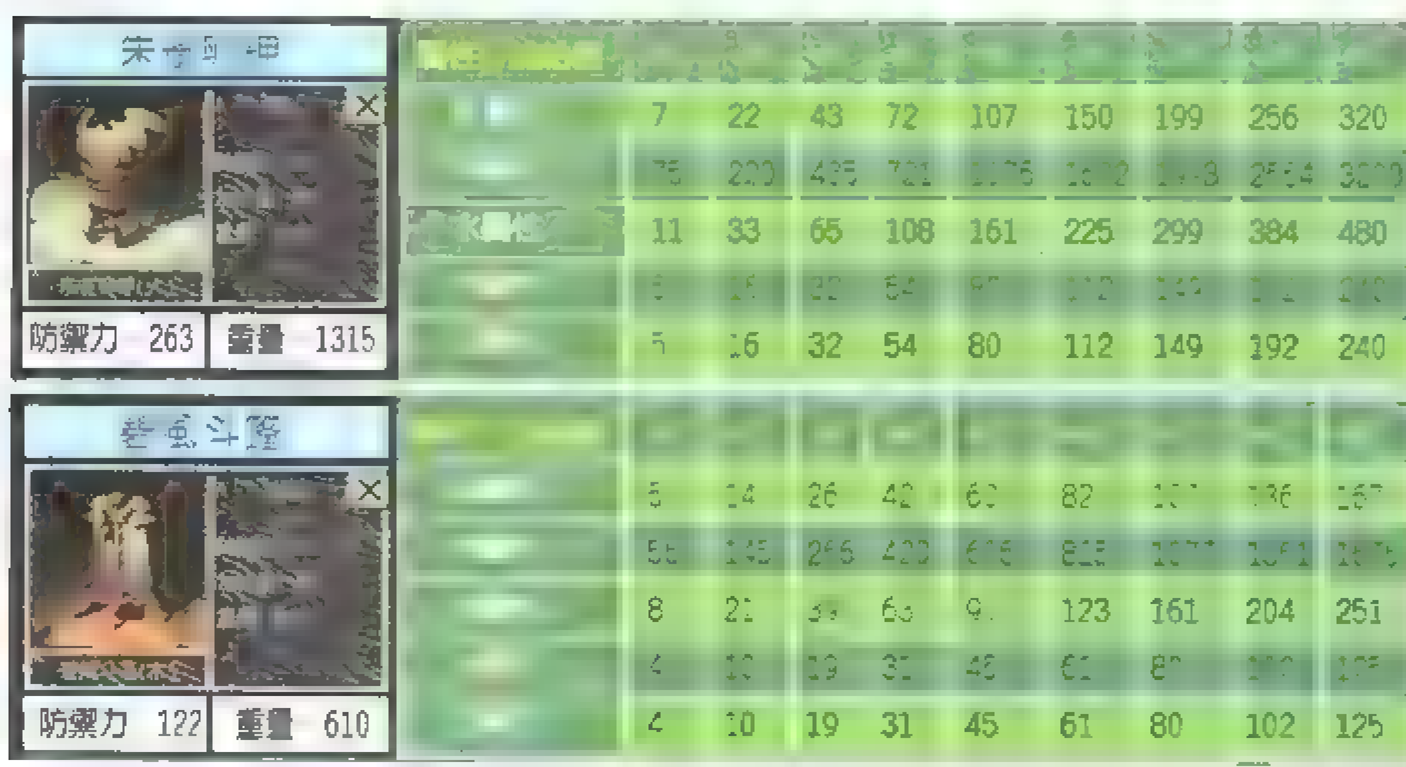
所需要內功：120

武功級數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
所需內功	120	180	240	300	360	420	480	540	600	660	720

頂級「朱雀鎧鉀、碧凰斗篷」五行數值

超越人面血蛾BOSS級怪物的防具，目前就屬製作武器中，等級最高的朱雀鎧鉀以及碧凰斗篷，防禦力之高讓人人都想要獲得，更讓玩家青睞眼睛為之一亮的，就屬身上所附加的五行數值，五行數值不僅影響玩家的武功熟練的效率外，主要頂級的「朱雀鎧鉀、碧凰斗篷」無法從怪物身上取得，其餘次階的朱雀鎧鉀以及碧凰斗篷屬性相當的裝備，從一般怪物中有機會可以取得，此裝備獲得的方式，不需要高階的等級，所有的玩家都有機會可以獲得。





朱雀鎧鉀

防禦力 263　重量 1315

	7	22	43	72	107	150	199	256	320
	75	220	435	721	1076	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	11	33	65	108	161	225	299	384	480
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	5	16	32	54	80	112	149	192	240

碧凰斗篷

防禦力 122　重量 610

	5	14	26	42	[illegible]	82	[illegible]	136	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	123	161	204	251
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	4	10	19	31	45	61	80	102	125

博大武學首度現身

《金庸2》的武林地圖上，北少林、西南武當、東南丐幫、東逍遙、西華山，五大赫赫有名的門派，分佈在襄陽城周圍，五大派的武功各有絕學，而且皆不外傳，玩家只有親自拜師學武，才有可能一睹該派武學。想要成為武林高手，選對門派拜對師父是很重要的，經小編仔細打聽，以下，為玩家們揭開各大門派的最新內幕！



▶想成為一代大俠，就要贏在起跑點！

絕世武學從頭學起

❶武當絕學剛柔並濟！

武當派，位於巍峨的武當山嶽上。當家的就是武當創派始祖，江湖人士尊稱為武林一代宗師張三豐！在張三豐的帶領下，武當派的武功剛柔並濟，擁有拳、劍、刀、醫術四大類武功。武當長拳、柔雲劍法、刀法、武當藥論在武林之中享有盛名。投身武當門下，做武當七俠的師弟，走路都有風哦！不過武當派只收男弟子，想要睹武當風采的女玩家們，就為個大俠角色來闖江湖吧！

武當武功目前已知如下

- **拳法** －武當長拳
- **劍法** －柔雲劍法
- **刀法** －柔雲刀法
- **醫術** －武當藥論



▲拳、劍、刀、醫四大類武功，想學哪一招？



整裝前往金庸群俠的武林世界，當然要選一個名門正派，投身門下，拜師學藝一番。學武這等大事，千萬不能馬虎！金庸武林裡華山、少林、武當、丐幫、逍遙五大名門正派，到底要進那個門派好呢？真是令人難以抉擇啊！小編早已聽到玩家們的心聲囉！想贏在起跑點，就讓我們趕快來瞧瞧，《金庸2》裡的武學系統、解析各門派裡的武功絕學，讓玩家的武林之路走起來更加無往不利！



GAME INFO

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

❷華山劍法統領五嶽！

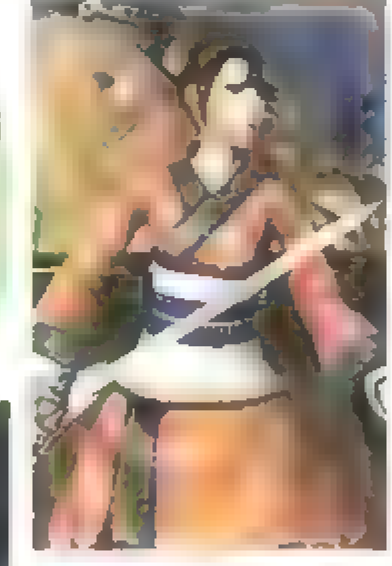
盤據西嶽華山的華山派，地理位置高聳，形勢奇險入雲；劍法技高群倫，統領五嶽劍派。掌門人岳不群，心懷大志，近年來積極練武，欲帶領華山派取得天下第一的江湖名號。華山傳授有劍、拳、刀三大類武功，除劍法天下聞名之外，派內的長拳十段錦、華山刀法亦稱高妙。拜師華山學武，看來也是個不錯的選擇，練就一身獨到武功，有幸還能親睹令狐冲師兄的丰采呢！

華山武功目前已知如下

- **劍法** －毋庸置疑，華山劍法堪稱武林一絕。
- **拳法** －長拳十段錦
- **刀法** －華山刀法



▲地勢奇險的華山派，看來也是實力高強。



▲出了名的劍山劍法，女生練起來也是意氣風發！



◀當上華山弟子，這一身新手服挺不錯看的。

線 上 館

http://jy2.chinesegamer.net

＊CPU　P4 1.8GHz 以上　＊記憶體　512MB　＊硬碟　4GB以上
＊顯示卡　相容Gf4　＊光碟機　4倍CD-ROM　＊音效卡　相容Directx 8.1音效卡

❸天下武學源出少林！

依層層山壁而建的佛門淨地少林寺，現任方丈玄慈，為少林玄字輩「慈悲痛苦難」五聖僧之一——少林武功蓋天下，擁有拳、劍、刀、棍、醫術五大類武功，不僅少林長拳實力驚人，羅漢劍法、降魔刀法、取經棍法、少林傷科秘方都是武林人士嚮往的絕學！受世人景仰的少林寺，擁有歷史悠久、淵博的少林武功，當個少林弟子，肯定能有一番收獲。不過，佛家淨地嚴禁女色，是謝絕女施主拜師的哦！

少林武功目前已知如下

- 拳法 —少林長拳
- 劍法 —羅漢劍法
- 刀法 —降魔刀法
- 棍法 —取經棍法
- 醫術 —少林傷科秘方



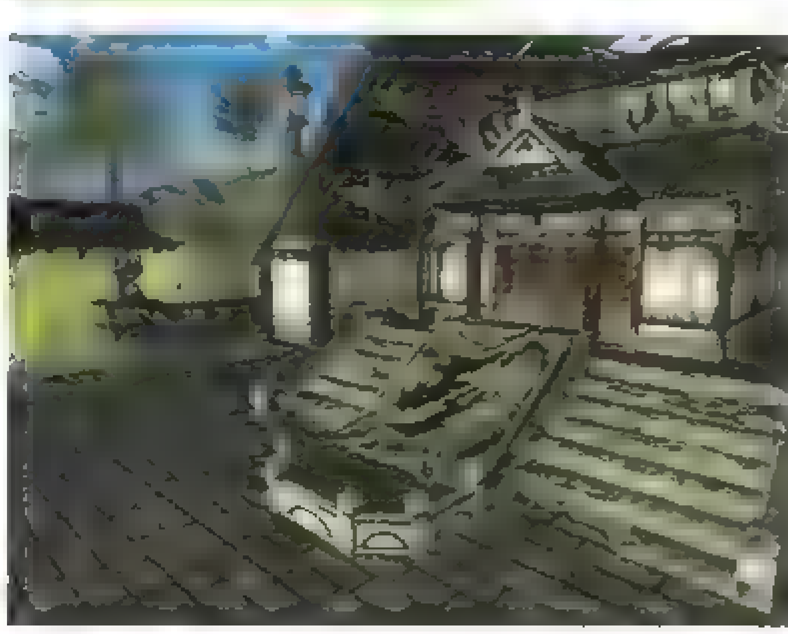
▲在千手對掌的召喚之下，少林武功技高群倫。

❹丐幫招式俠意風發！

丐幫名為天下第一幫，以一間關二爺的廟為根據地。幫主喬峰，人稱武林真英雄，一手降龍十八掌更是縱橫武林，因此在喬峰領幫之下的丐幫，更顯俠義骨氣；想要入幫當喬峰的幫徒，就要充滿江湖味和正義感，把行俠仗義當飯吃。丐幫幫徒們練就一身絕技，舉凡太祖長拳、太祖棍法、蛇經毒術外，行走江湖的丐幫，還有醫術高明的保命之章。拳、棍、醫術、毒術四大類武功招招厲害，加入丐幫可說是大有可為。

丐幫武功目前已知如下：

- 拳法 —太祖長拳
- 棍法 —太祖棍法
- 毒術 —蛇經毒術
- 醫術 —保命之章



◀幫主喬峰，號稱武林真英雄，加入這個門派一起當英雄吧！

❺絕頂高人精通醫毒！

座落在桃花山谷的逍遙派，仿彿與世隔絕的神仙國度。掌門人蘇星河，正是無崖子大徒弟，武功高超不在話下，更精通琴棋書畫，還有聰辯老人之稱。逍遙派神秘莫測，是武林中少數精通醫術，也會使用毒術的特殊門派，天山論述乃逍遙派的醫術精華，玄陰秘冊則是絕妙的毒術。此外，天山刀法和白虹掌等武功，也是赫赫有名。拳、刀、醫術、毒術四大類武功，絕非等閒之輩能輕易學會的武林絕學。

逍遙武功目前已知如下：

- 拳法 —白虹掌
- 刀法 —天山刀法
- 醫術 —天山論述
- 毒術 —玄陰秘冊



▲逍遙派果然是俊男美女、才子佳人的門派。

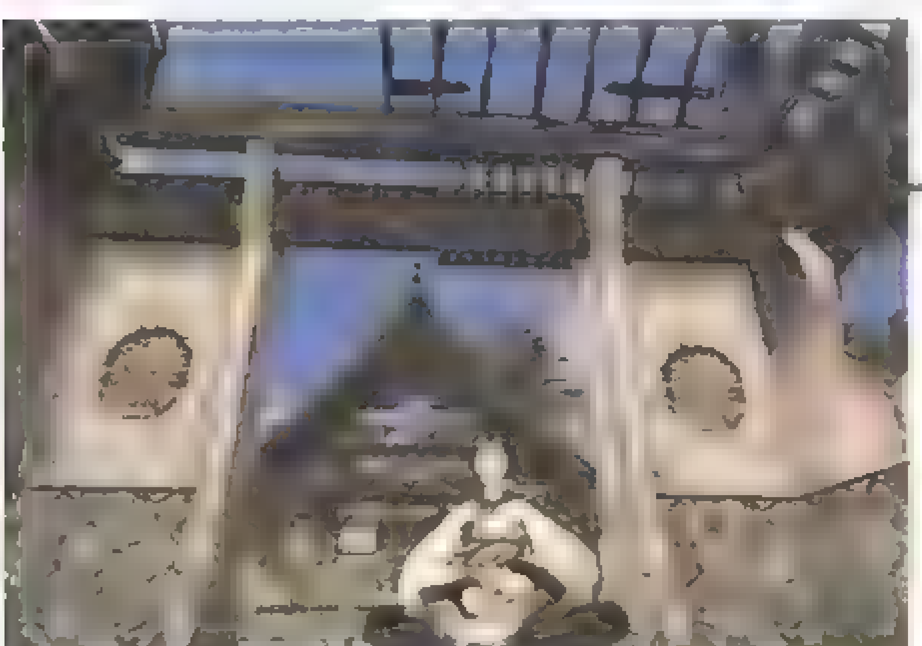
輕鬆拜師謹慎學藝



哈遊戲

精深內功搶先報導

除了強大的武學外功之外，為了符合金庸武俠精神，「內功」設定成了《金庸2》武學系統裡的一大特色！在「投點制度」的基礎架構下，內功能透過打怪練功、打坐修練的方式，獲得點數投點成長。內功的成長會在遊戲中逐漸展開，進而對角色的武學功力發揮實質的影響。玩家練就了武功，經過一段時間的修練之後，充氣丹田，進而修習內功。隨著角色內功功力的加強，就會產生各門派間內功的特色及差異。玩家在考慮加入哪一個門派時，除了可以依據武功之間的內容做為參考外，也可以依照各門各派間的內功特色，來做為要不要加入該門派的特色考量哦！



▲打坐修練內功，是習武之人的要事之一啊！



◀投點制度創造出角色的獨特性，遇上什麼樣的敵人是決戰的關鍵。

絕秘！各家的內功特色

內功的強弱並非依等級做為唯一條件，一般玩家們的實戰經驗值，是隨著練功而成長，而每當達到一定上限時就會升級，而內功則可以透過實戰經驗提昇，將實戰經驗換成內功點數。玩家可依個人的喜好、偏向去增加，有些玩家若喜歡血多一點或恢復快一點，就可以選擇把點數加在內功項目中，加強自己某方面的能力。也就是說，內功的成長方式，是藉由玩家練功的實戰經驗值換成點數，接著投入內功中去加強內功的效果，修練到一定的內功點數之後，才能晉級新的內功。所以說，每個門派的內功都有其不完美、不確定、無法取代的特性。內功特性，各派不同，以下分別介紹：



❶少林派：[illegible]

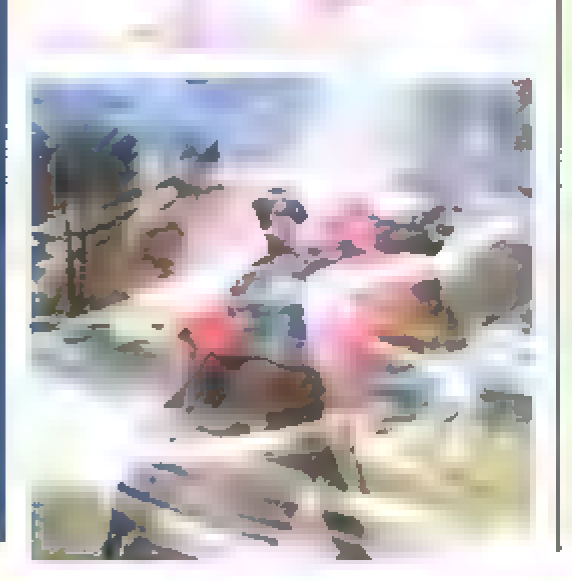
❷武當派：[illegible]

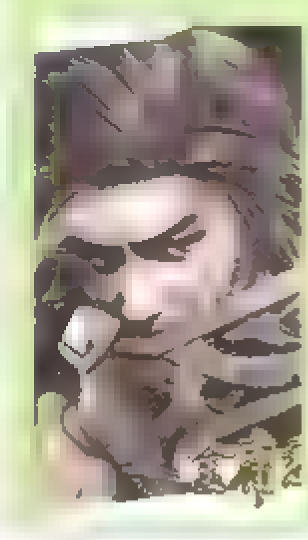
❸華山派：[illegible]

❹逍遙派：[illegible]

❺丐　幫：[illegible]

內功點數的多寡就代表性質的強弱，玩家可以針對自己的需求，調整角色武學的走向和專長。要將武功和內功互相配合運用，才會產生最大的能量和攻擊效果，在攻擊敵人時將有不同的影響。但是，玩家本身的內功強度全取決於玩家修練、分配點數的情況，所以每隻角色的武功和內功強弱、特色，全掌握在玩家手中，成為自主性極高的武學特色！





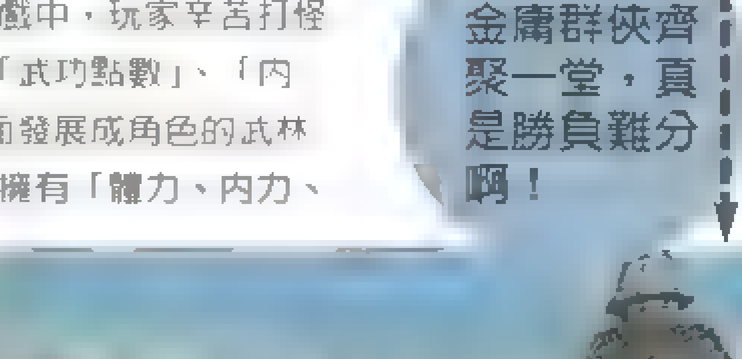


增強內功，能強化角色的武學基礎哦！



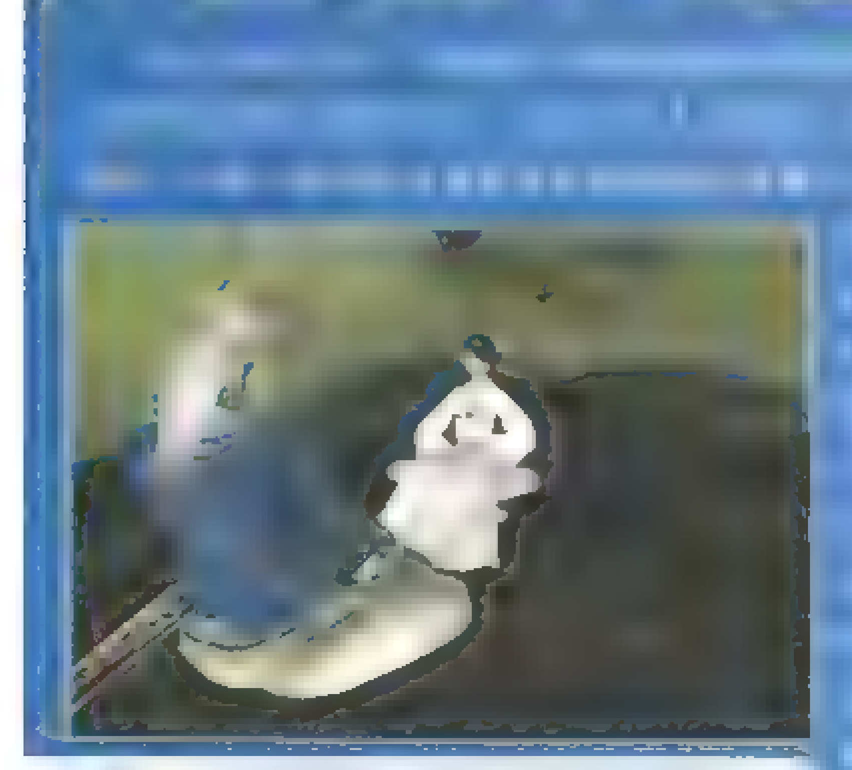
武林絕學自己分配

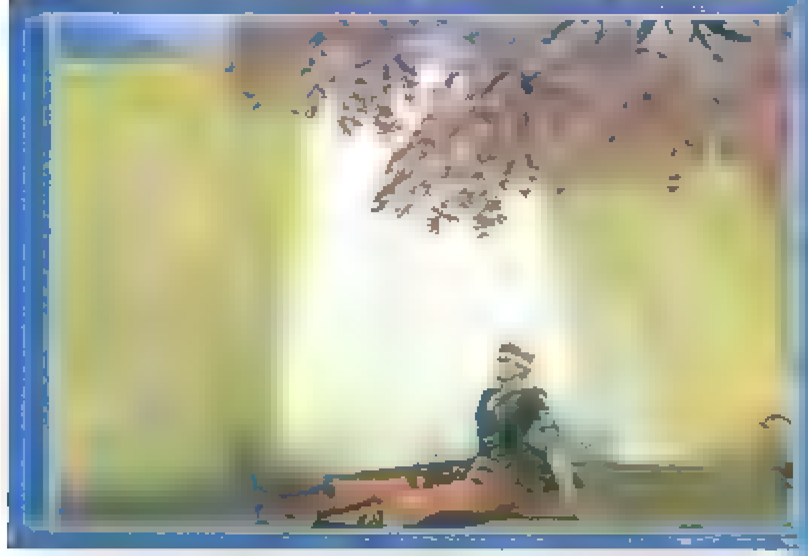
看完了上述的報導之後，玩家是否對《金庸2》的武學系統有了更深一層的認識呢？實際上除了上述的宏大規劃之外，遊戲中獨特的「投點制度」，才是整個武學內容的主要架構，以下就為玩家稍作補述。在遊戲中，玩家辛苦打怪練功換來的經驗值，除了昇級，還能獲得「屬性點數」、「武功點數」、「內功點數」，玩家藉由投點，創造出每個角色的獨特性，進而發展成角色的武林絕學，讓玩家多管齊下，打出自己的一片天。每個角色都擁有「體力、內力、力量、悟性、敏捷」五大屬性讓玩家來投點；這些屬性隨著玩家所投下的點數，關係著角色的體質偏向。五種屬性的點數多寡，牽涉到戰鬥時的「命中、閃躲、格檔、負重、最大和最小攻擊力」數值的加成。遊戲中的角色，行走江湖之際，就算遇到和自己等級一樣的對手，也不代表彼此一樣強；因為選擇了不同門派、修練了不同系統的武學，連屬性投點亦不盡相同。如此多變化的角色塑型，要光看等級來斷定輸贏，可是不管用的。就如同真實的武林世界一樣，每位武林高手一定有自己獨門的武功，要天下高手齊聚華山一起論劍，三天三夜也很難分出高下！





投點得宜笑傲江湖


▲哇！打坐情侶檔，莫非是姑姑和過兒！


▲將各投點系統分配得宜，笑傲江湖絕非夢想！

結語

在強敵環伺的《金庸2》武俠世界裡，想知道這一場比鬥會不會贏得勝利，角色的屬性特質和武學強度當然重要，但是遇上了什麼樣的敵人、用什麼武功招式處理，並不是單靠蠻力就能致勝！隨著投點配置的不同，進而造就不同的角色特色，玩家投入的每一點都會影響角色未來的發展。而每個角色都是自己活生生的「遊戲」代言人了，如實地反映玩家的偏好和個性！






遊戲中獨特的系統

遊戲背景是具有動畫幻想風格的「七顆行星」，這裡是魔幻的世界、賦有想像力的宇宙。《Rose Online》可以說是世界首款行星為背景的 MMORPG 遊戲，不同的七顆行星把玩家帶入謎一般的天地

行星戰



直擊宇宙行星！比起攻城戰，行星戰具有更龐大的規模和人力，戰鬥更激烈。為了爭奪大陸和城堡，各行星之間形成合作對立關係，行星的主人掌控行星內部的政治權和競技權，最後能征服所有 7 顆行星的玩家將成為 ROSE 至尊，得到最高榮譽

道具武器系統

因戰爭的的需求必有相應的道具，如：Castle Gear（攻城巨大機械裝備）戰鬥兵器、迅速移動在地圖間的 4 輪驅動車 Cart、幫助玩家跟隨主人的寵物、行星間運送跟戰鬥中使用的飛空艇等不同能力和個性的物品大大加分遊戲魅力值。







韓國 TRIGGER SOFT 和 Gravity 公司聯手打造全 3D 線上遊戲《ROSE Online》，它以幻想中的宇宙行星做為遊戲大背景，在公測時因清新可愛的人物造形和唯美的畫面而得到了不錯的評價。遊戲全名是 Rush On Seven Episodes，講述著七顆行星（Junon、Luna、Ska、Eldeon、Kakia、Oro、Hebarn）中的奇幻冒險故事

GAME INFO



製作開發 TRIGGER SOFT、Gravity
代理發行 未定
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 韓文
適用平台 Win98, ME, XP

組織系統

組織的概念不同於工會，是透過最高階級的 NPC 來構成。玩家加入組織後，隨著故事情節的發展能加入各個行星中發生的事件當中，並能影響故事情節。組織成員在執行任務和 PvP，按照自己組織的性質來影響 7 顆行星中的經濟、政治、治安、魔法、藝術和宗教等

經濟系統



遊戲中物品材料按照各個地區有不同的分佈量，每個村莊的物品儲存量也不同。存量越多價格越低，反之，存量越少價格就更高，如果特定材料的物品減少，為了確保村莊的財庫，需要緊急發動搜集不足材料的任務。這樣，遊戲具有自動經濟平衡的系統，在搜集材料期間玩家還可以透過來往於各村莊，利用各地的物品差價，大賺一筆

名詞解釋



◀隨著進化，雙手可裝備步兵……

官方網址：http://www.roseonline.co.kr/

*硬碟 未定
*網路 未定

遊戲中的職業

初心者 VISITER

創造女神的創造物，喪失了所有記憶，最終來到 R.O.S.E 行星中的 Junon 行星，為了生存他們需要在 R.O.S.E 世界中克服各種冒險和困難。遊戲中有四大類型職業 1 2 個類別（visitor 除外），玩家升到等級 10 之後便可以進行第一次轉職，等級 70 以後可以進行第二次轉職。

一轉職業 1.



Soldier

戰士擅長近身戰鬥，以強韌的力量和體力為基礎，常在戰場最前線。可以裝備各種武器，技能方面不能使用魔法技能，2 轉時可以轉職為騎士或者聖戰士。

二轉職 ▶ 騎士

戰士被賦予神聖力量，成為有著堅韌防禦力的騎士。騎士是戰鬥中的先鋒，一般是一手劍一手盾牌，攻擊力雖然不是最強，但準確而迅速。

戰鬥方式
高HP和高防禦力是他們的優勢，利用輔助魔法使體能進入狀態最佳，再進行攻擊就有可能抵抗比自己高等級敵人，所以常常在戰鬥的最前鋒，也能站於隊伍防線後面使用提升團隊防禦的輔助技能。

技能
技能方面有適合單手劍的強攻擊技能和利用盾牌抵制敵人、提升自身防禦的技能，還有提升隊友士氣和防禦的技能。

一轉職業 2.

Muse

透過宇宙萬物修養精神的魔法師只要借助自然力量便能使出魔法，對他們來講魔法是最強力武器。2 轉時可以轉職為牧師或術士。

二轉職 ▶ 牧師

魔法師得到神聖力量成為牧師，主要使用治癒和恢復魔法。穿著象徵純潔的白色系或亮系服裝。

戰鬥方式
裝備武器是一手拿著短杖一手拿輔助工具。牧師體力差，也沒有特別突出的攻擊，主要作用是治療和復活。

技能
有強化攻擊、提升迴避、解毒等技能，危機時還可以利用僅有的攻擊魔法保護自己。

一轉職業 3.

Howker

天生冒險為樂的獵人專門喜歡挑無人敢去的危險地方冒險旅行，具有多種能力。轉職後成為冒險家系列的偵察兵或雷達兵。

二轉職 ▶ 偵察兵

獵人透過修煉成為名射手偵察兵，攻擊快速而準確，主要使用長弓。穿著布或皮製防具，以便於射箭，還喜歡用動物的毛皮打扮自己。

戰鬥方式
武器是長弓，也能使用短劍或槍類武器。以速度進行遠距攻擊，因為 HP 低不利近身戰鬥，組隊時主要站在第二線。

技能
技能方面使用提升弓箭命中或連射速度的技能。

一轉職業 4.

Dealer

鐵匠具有商人性質，遊走各個地方買賣珍貴物品，他們的不變原則是「高賣低買」。鐵匠還能製造物品再出售，因為經常旅行，具備基本的戰鬥能力，以便應急危險時刻。

二轉職 ▶ 商人

鐵匠中商業能力突出者成為商人，具有雄厚的資本，以此來雇用傭兵及壓制對方。經常來往各個村莊，所以身穿輕盈卻又高等的防具，喜帶飾品。

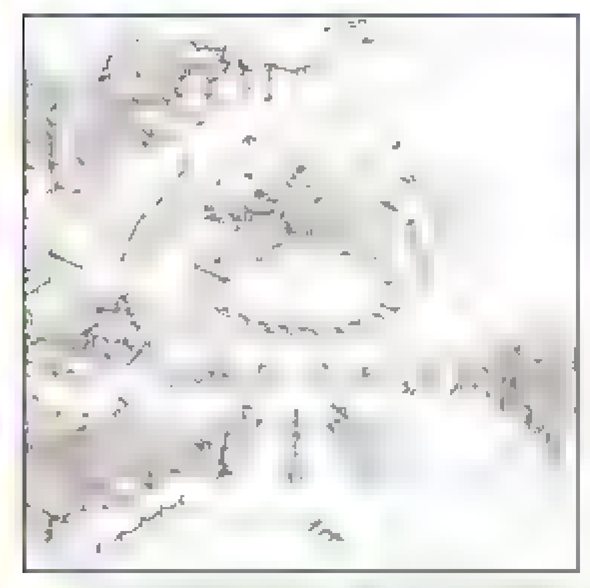
戰鬥方式
商人能使用各種武器，其中最常用為槍類，或使用單手劍和盾牌組合。戰鬥一般由傭兵擋在前面，商人則在後方輔助攻擊。

技能
使用技能是商業交易的技能，還有槍技能和物品製造。





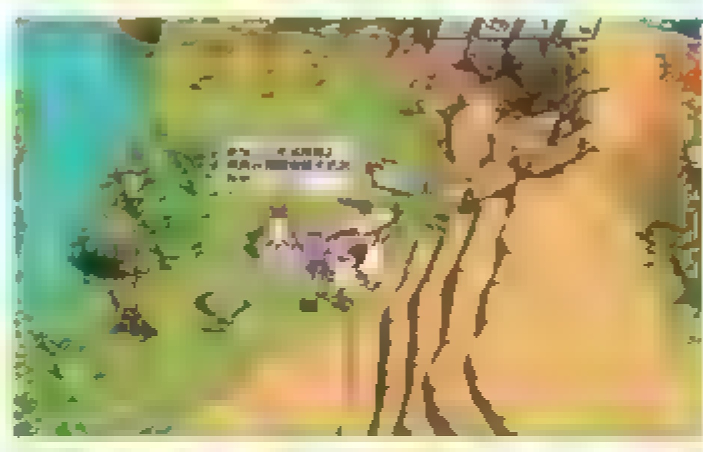
朝夢想中的理想職業前進吧！



玩家可到職業工會選擇所要練成的職業

你曾經想像過自己站在炫麗的舞台上，接受眾人欣羨又崇拜的眼神，接受鎂光燈不停的閃爍呢？《戀愛盒子》新資料片——《夢想工坊》要來達成你的夢想囉！《夢想工坊》中的職業選項可不是一般線上遊戲中常見的職業哦，保證會讓玩家們意想不到的新職業。但是，增加了新的職業會不會變得像別款遊戲一樣，走向了練功打怪的模式呢？放心放心！雖然新資料片《夢想工坊》主打為職業技能，但並沒有硬性規定玩家非要成為某種特定的職業，玩家可依自己的喜好選擇要與不要。想要練職業的玩家，只要到職業工會就可以選擇職業來練等。









《戀愛盒子》要發行第三張資料片囉！經過企劃們數月來的努力規劃，《夢想工坊》即將要呈現在大家面前。《夢想工坊》顧名思義，就是要幫助玩家完成在現實中無法實現的夢想。在這新的資料片中，只要選擇了職業技能，就不必再羨慕別人有著炫麗的服飾展現和高等的競技技能，如今你也可以是眾人矚目的焦點。新資料片中有哪些好玩的呢？現在就來瞧瞧。

GAME INFO



製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上交友
遊戲售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98.ME/2000 XP

官方網址：http://love.chinesegamer.net/

新職業大變身



拿著折凳逛大街，大搞別人不敢嘗試的KUSO風

在《夢想工坊》中，有四大職業系統可供玩家選擇，不管選擇哪一種職業技能，都有其獨特多變的造型，保證讓你玩變裝玩得不亦樂乎。其中，還不少KUSO風的服裝搭配，想不想讓自己的角色拿著菜刀、折凳或是拖著大型布娃娃在路上走呢？《夢想工坊》有許多驚奇物品等你來發現。當玩家練滿職業屬性後，最精彩的就是玩家變身囉！只要玩家按下代表著變身系統的珠寶盒，就能夠讓體會到什麼是「轟動武林，驚動萬教」。只要你敢秀，就一定會讓其他的玩家看到你的表演，喜歡讓別人看到你的與眾不同，可不能錯過這個千載難逢的機會哦。





新的職業造型各各美麗帥勁有型，是否讓你心動了呢？

SYSTEM REQUIREMENTS

* CPU PII-400　* 記憶體 128MB　* 硬碟 500MB
* 顯示卡 支援DirectX 顯示卡　* 光碟機 8倍速以上光碟機　* 音效卡 支援DirectX 音效卡

嶄新場景閃亮登場

《夢想工坊》中除了有職業可供玩家選擇外，也多了新的場景供玩家四處瀏覽、遊玩。其中的飛行島，其繽紛的色彩搭配著活潑俏皮的場景設計，讓人宛如置身在宮崎駿的幻想世界一般。而聖誕老人村除了有白雪皚皚的雪花外，可愛的麋鹿這次幻化成貼心的郵差，也會在此出現哦。



宛如天空之城的飛行島



整個地圖外型就是一個巨大的聖誕老人造型

超可愛進階寵物

《海洋戀曲》中的寵物不夠養嗎？現在《夢想工坊》延續了寵物功能，增加了四隻進階寵物，每隻可說是可愛的不得了呢！在飼養寵物時，總是要小心奕奕的照顧牠，深怕牠會不開心、生病、拉肚子……，即使如此仍會用愛心與關懷給予牠最多的溫暖。不過，好像少了那麼一點點，如果能夠的話可不可以讓牠們更加可愛呢？嘿哈！玩家們的心聲在《夢想工坊》將會實現，玩家的寵物不僅會吃喝拉撒，現在還可以為牠們帶上可愛的飾品哦，讓你的寵物可愛值數高達 200%。



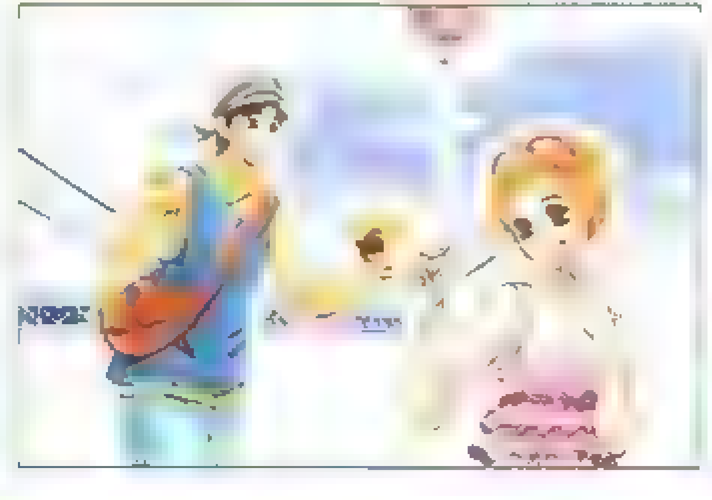
各領風騷的進階寵物，你喜歡哪一個呢^

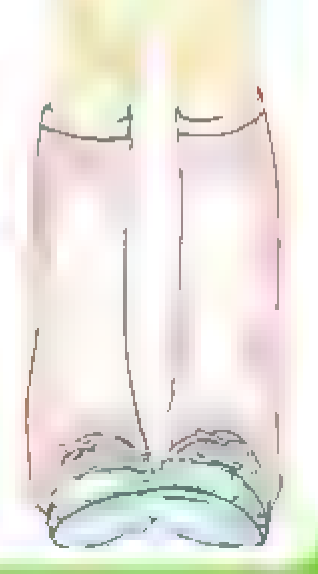
跨伺服器的 MSN 聊天功能

喂喂喂……有人在嗎？很多玩家在白天上線時，是不是常常遇到有玩家上線卻無人回應的狀況？主要原因是白天很多玩家上班的上班，上學的上學，所以在白天上線的玩家常常就要面臨孤單一人走在街道上，或是找不到人共同組隊去進階練等。現在玩家們有福囉！《夢想工坊》資料片推出後，增加了新的跨伺服器系統，以後不會面臨無人回應的窘態，玩家也可以到別的伺服器尋找同樣以練等為目標的玩家哦。



可以跨伺服器找人聊天哦

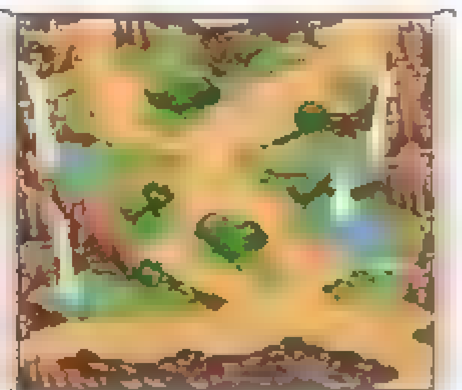




移花宮周邊「怪物+掉寶+分布地點」獨家全揭露!!

進入移花宮的玩家必須怎樣練功打怪，才能既不容易趴掉又打得快呢？在這裡，我們給你最詳盡的報導！

各大地圖特別報


星月山道


繡玉谷東

繡玉谷西

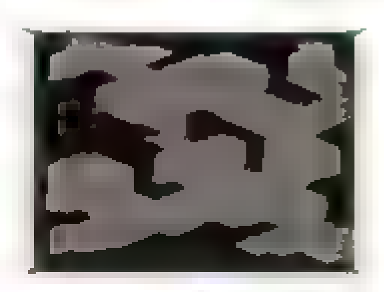
星月峰


練功窟 1

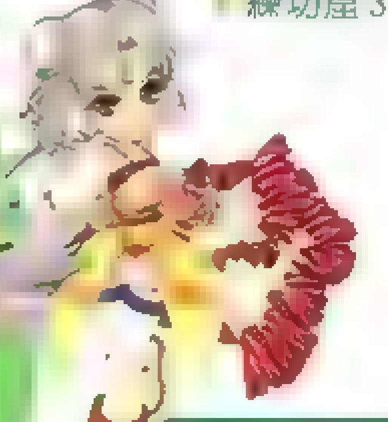
練功窟 2


練功窟 3


練功窟 4


練功窟 5





玩家一開始是誕生在流星島這個與世無爭的小島上，由親切的叔叔、伯伯、婆婆、媽媽們教導新絕代雙驕 Online 世界中該有的常識與生存之道，玩家練到九級之後，還可以選擇三大主門派之一入門喔！

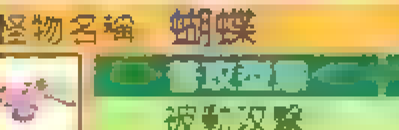


發行日期 開放測試中

製作開發 宇峻
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上 RPG
遊戲售價 未定　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

繡玉谷東

怪物名稱：蝴蝶



普攻型態	LV	體力
被動攻擊	7	203

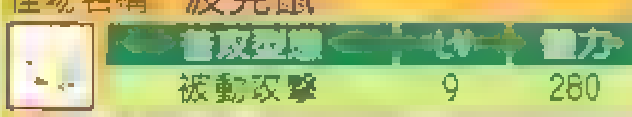
掉落物：蝴蝶真元、精工藤花衣、玄鐵礦石、頭皮化粉、五毒散、透明羽翼、蝴蝶真元

怪物名稱：波波鼠

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	8	259

掉落物：護心鏡、波波鼠真元、秋水劍、碧玉礦石、鼠肉、舌絡藥、短短尾巴、短鬚、鼠骨頭、波波鼠真元

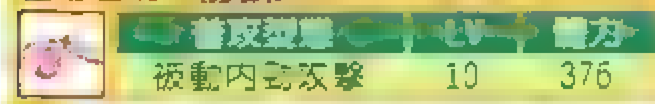
怪物名稱：波克鼠



普攻型態	LV	體力
被動攻擊	9	280

掉落物：波克鼠真元、精工斗笠、灰鋼礦石、鼠肉、舌絡藥、短短尾巴、短鬚、鼠骨頭、波克鼠真元

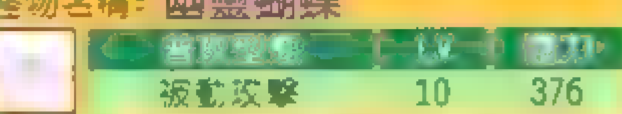
怪物名稱：粉蝶



普攻型態	LV	體力
被動內勁攻擊	10	376

掉落物：粉蝶真元、精工鐵刀、翠玉礦石、頭皮化粉、越橘藥、透明羽翼、粉蝶真元

怪物名稱：幽靈蝴蝶



普攻型態	LV	體力
被動攻擊	10	376

掉落物：幽靈蝴蝶真元、馭布手套、玄鐵礦石、頭皮化粉、男用耳環、幽靈蝴蝶真元

繡玉谷西

怪物名稱：黃毛鼠

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	11	400

掉落物：黃毛鼠真元、精工皇布鞋、碧玉礦石、金色短短尾、信比護符、短鬚、鼠骨頭、黃毛鼠真元

怪物名稱：蝸牛

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	12	504

掉落物：蝸牛真元、精工輕布褲、翠玉礦石、蝸牛尾、塞外老聖香蕉、蝸牛殼劍、蝸牛真元

怪物名稱：金毛鼠

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	13	540

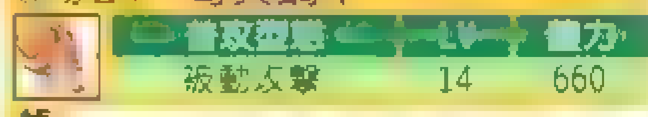
掉落物：金毛鼠真元、輕布衣、玄鐵礦石、金色短短尾、引雷符、短鬚、鼠骨頭、金毛鼠真元

怪物名稱：幽靈黃鼠

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	13	540

掉落物：幽黃鼠真元、短劍、灰鋼礦石、金色短短尾、引雷符、短鬚、鼠骨頭、幽靈黃鼠真元

怪物名稱：奇異蝸牛



普攻型態	LV	體力
被動攻擊	14	660

掉落物：奇異蝸牛真元、盜賊頭巾、灰鋼礦石、蝸牛尾、蝸牛殼劍、奇異蝸牛真元

星月山道

怪物名稱：狐狸精



普攻型態	LV	體力
主動內勁攻擊	25	1500

掉落物：精工承影劍、玄鐵礦石、帶肉骨頭、狐狸毛皮、狐狸骨頭、狐狸精真元

怪物名稱：獵鷹

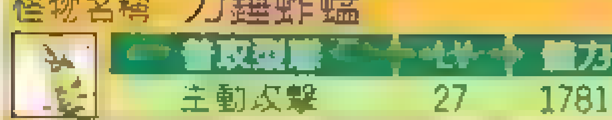


普攻型態	LV	體力
主動攻擊	26	1729

掉落物：竹竿、灰鋼礦石、黑色羽毛、輕身符、鳥巢、老鷹蛋、獵鷹真元

* CPU PIII-500　* 記憶體 128MB　* 硬碟 2 GB 以上　* 音效卡 Windows 相容之音效卡
* 顯示卡 AGP 介面 32MB 以上，並支援 DirectX 8.0　* 光碟機 16 倍速以上之 CD-ROM 或 DVD-ROM

怪物名稱：刀鍾蚱蜢

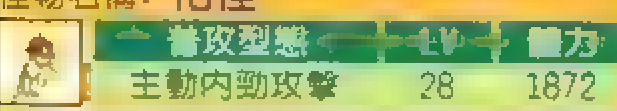


普攻型態	LV	體力
主動攻擊	27	1781

掉落物：青銅盔、白銀礦石、玩具沙包、活絡養生丹、藤鞘把、刀鍾蚱蜢真元

星月鎮

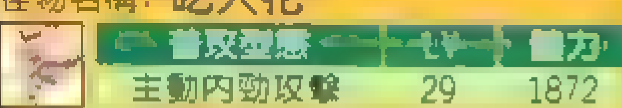
怪物名稱：花怪



普攻型態	LV	體力
主動內勁攻擊	28	1872

掉落物：精工龜甲盾、白銀礦石、碎花、中益氣丹、噴嚏花粉、向日葵盆栽、花怪真元

怪物名稱：吃人花

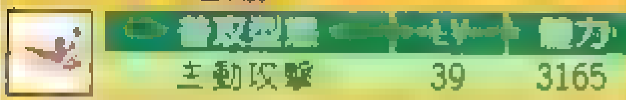


普攻型態	LV	體力
主動內勁攻擊	29	1872

掉落物：精工日輪手套、、翠玉礦石、碎花、活絡養生丹、噴嚏花粉、向日葵盆栽、、吃人花真元

練功窟1

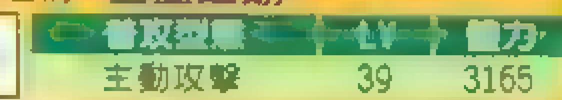
怪物名稱：蛞蝓



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	39	3165

掉落物：密紋短劍、玄鐵礦石、星光眼球、灰白觸鬚、蛞蝓真元

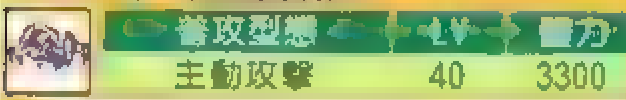
怪物名稱：幽靈蛞蝓



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	39	3165

掉落物：新月刀刃、白銀礦石、星光眼球、灰白觸鬚、幽靈蛞蝓真元

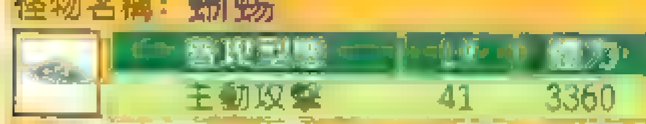
怪物名稱：斑斕蜘蛛



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	40	3300

掉落物：木杵、玄鐵礦石、蜘蛛血、解毒劑、蜘蛛絲、蜘蛛短牙、有毒液體、斑斕蜘蛛真元

怪物名稱：蜥蜴



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	41	3360

掉落物：精工棕色披風、玄鐵礦石、碎花、蜥蜴黏液、蜥蜴真元

練功窟2

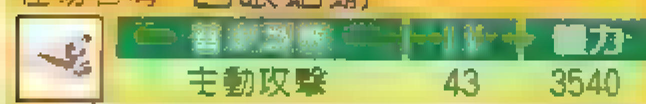
怪物名稱：山賊弓手



普攻型態	LV	體力
主動遠距攻擊	42	3480

掉落物：精工將軍頭盔、翠玉礦石、橘子、小碎銀、金磚、山藥粉、山賊弓手真元

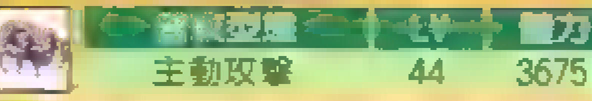
怪物名稱：凸眼蛞蝓



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	43	3540

掉落物：悟淨頭箍、白銀礦石、星光眼球、灰白觸鬚、凸眼蛞蝓真元

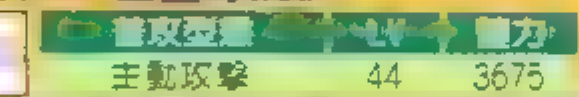
怪物名稱：致毒蜘蛛



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	44	3675

掉落物：化血刀、翠玉礦石、蜘蛛血、解毒劑、蜘蛛絲、蜘蛛短牙、有毒液體、致毒蜘蛛真元

怪物名稱：幽靈毒蜘蛛

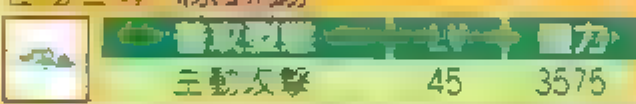


普攻型態	LV	體力
主動攻擊	44	3675

掉落物：銀絲手套、白銀礦石、蜘蛛血、解毒劑、蜘蛛絲、蜘蛛短牙、有毒液體、致毒蜘蛛真元

練功窟3

怪物名稱：綠蜥蜴



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	45	3575

掉落物：鎏金披風、白銀礦石、蜥蜴尾巴、蜥蜴黏液、綠蜥蜴真元

怪物名稱：山賊

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	46	4144

掉落物：鑲銀鐵指環、精工麻布鞋、玄鐵礦石、橘子、小碎銀、金磚、山藥粉、山賊真元

怪物名稱：幽靈山賊



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	46	4144

掉落物：青綿軟甲、玄鐵礦石、橘子、行氣血活氣散、小碎銀、金磚、山藥粉、幽靈山賊真元

怪物名稱：山賊神射手



普攻型態	LV	體力
主動遠距攻擊	47	4244

掉落物：青銅護腕、白銀礦石、橘子、行氣血活氣散、小碎銀、金磚、山藥粉、山賊射手真元

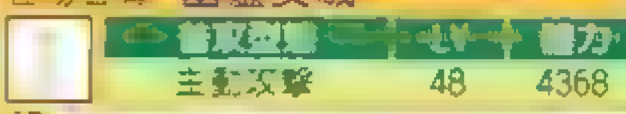
練功窟4

怪物名稱：女盜賊

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	48	4368

掉落物：精工青鏽軟甲、白銀礦石、劍鞘、行血活氣散、嫵媚胭脂、劍柄、女盜賊真元

怪物名稱：幽靈女賊



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	48	4368

掉落物：水晶鞋、白銀礦石、劍鞘、嫵媚胭脂、劍柄、幽靈女賊真元

怪物名稱：山賊精兵

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	49	4448

掉落物：精工大刀、白銀礦石、橘子、小碎銀、金磚、山藥粉、山賊精兵真元

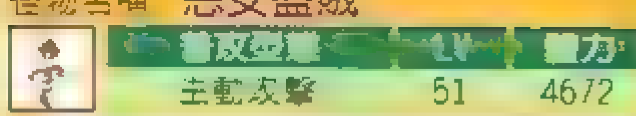
怪物名稱：光頭惡霸

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	50	4592

掉落物：煙雨劍、黃金礦石、人蔘、行血活氣散、金牙、小米酒、光頭惡霸真元

練功窟5

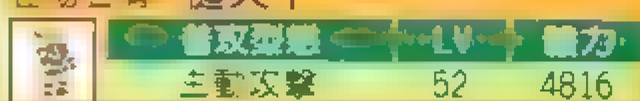
怪物名稱：惡女盜賊



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	51	4672

掉落物：鐵膽槍戈、黃金礦石、劍鞘、行血活氣散、嫵媚胭脂、劍柄、惡女盜賊真元

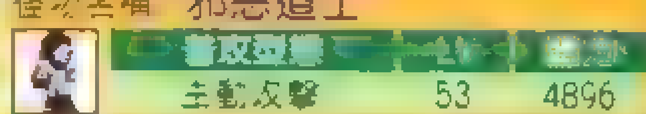
怪物名稱：槍天下



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	52	4816

掉落物：風火鞘、玄鐵礦石、人蔘、行血活氣散、金牙、小米酒、槍天下真元

怪物名稱：邪惡道士



普攻型態	LV	體力
主動攻擊	53	4896

掉落物：奪魂身符、精工鑿火鞘、玄鐵礦石、鬼畫符、三昧甘露丹、符水、邪惡道士真元

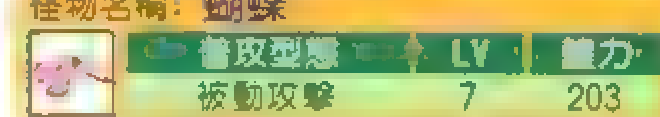
怪物名稱：幽靈道士

普攻型態	LV	體力
主動攻擊	53	4896

掉落物：奪魂身符、精工金縷衣、白銀礦石、鬼畫符、符水、幽靈道士真元

移花練功區

怪物名稱：蝴蝶



普攻型態	LV	體力
被動攻擊	7	203

掉落物：蝴蝶小真元、精工麻布衣、玄鐵礦石、噴嚏花粉、五毒散、透明翅膀、蝴蝶真元

怪物名稱：波波鼠

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	8	259

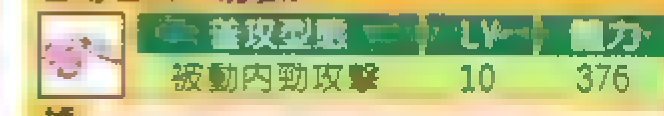
掉落物：護心鏡、波波鼠小真元、秋水劍、翠玉礦石、鼠肉、小活絡膏、短短尾巴、短鬚、鼠骨頭、波波鼠真元

怪物名稱：波克鼠

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	9	280

掉落物：波克鼠小真元、精工斗笠、灰銅礦石、鼠肉、小活絡膏、短短尾巴、短鬚、鼠骨頭、波克鼠真元

怪物名稱：粉蝶



普攻型態	LV	體力
被動內勁攻擊	10	376

掉落物：粉蝶小真元、精工彎刀、翠玉礦石、噴嚏花粉、超嗆藥、透明羽翼、粉蝶真元

怪物名稱：黃毛鼠

普攻型態	LV	體力
被動攻擊	11	400

掉落物：黃毛鼠小真元、精工黑布鞋、翠玉礦石、金盞短短尾、藏地寶的帽子、短鬚、鼠骨頭、黃毛鼠真元

怪物名稱：蝸牛

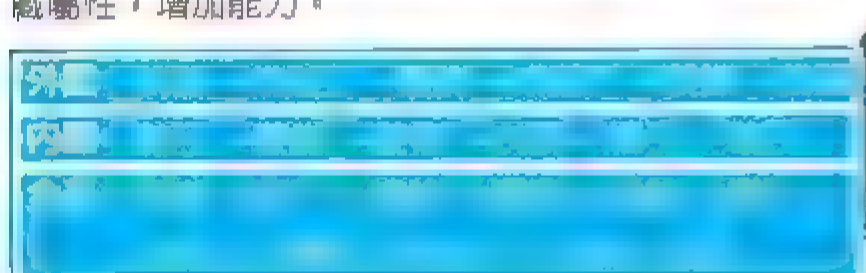
普攻型態	LV	體力
被動攻擊	12	504

掉落物：蝸牛小真元、精工輕布袍、翠玉礦石、蝸牛小屋、塞外老藍青藍、蝸牛肉餅、蝸牛真元



裝備覺醒學 — 裝備覺醒說明

在《劍俠情緣Online》的世界裡，每一件裝備都有可能擁有「暗藏屬性」，此暗藏屬性可以增加遊戲裡的各項能力值，而如何覺醒此類的「暗藏屬性」，就要看各裝備的五行屬性，依照相生的原理：金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。再配合各裝備互相影響的關係，符合所有的條件，就可以覺醒暗藏屬性，增加能力。





屬性裝備有許多附加能力



劍俠情緣 jx online

大家都知道裝備也有五行吧？在封測的時候是否都去領了 20 級的裝備呢？公測都要開始了，到時五行裝備一定也會變多，但是要怎麼配才能配出覺醒 22 種隱藏屬性呢。看看本期的報導吧！



GAME INFO
製作開發 金山軟體
代理發行 智冠科技
遊戲類型 角色扮演
售價 不一　語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98(SE)/2000/XP
發行日期 9/17

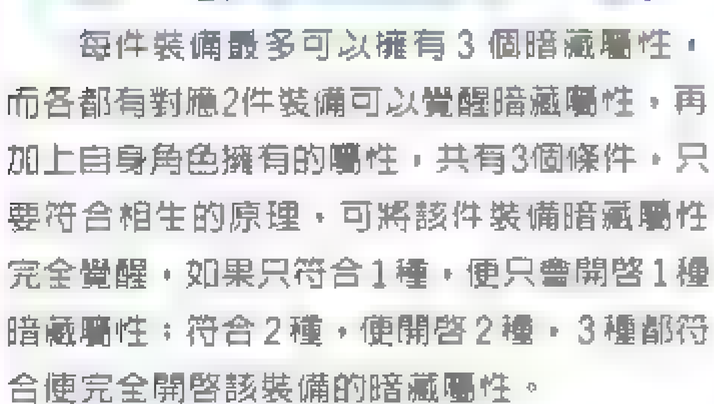
官方網址：http://jx.gameflier.com/

裝備暗藏屬性

每件裝備最多可以擁有 3 個暗藏屬性，而各都有對應2件裝備可以覺醒暗藏屬性，再加上自身角色擁有的屬性，共有3個條件，只要符合相生的原理，可將該件裝備暗藏屬性完全覺醒，如果只符合 1 種，便只會開啓 1 種暗藏屬性；符合 2 種，便開啓 2 種，3 種都符合便完全開啓該裝備的暗藏屬性。

角色屬性自動覺醒

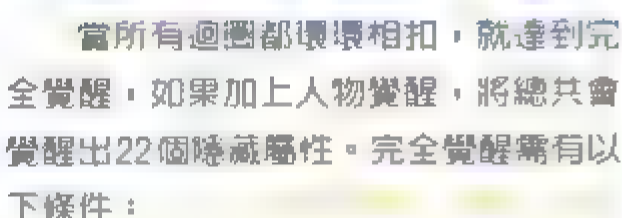
只要本身是符合條件的屬性，一裝上裝備，第一項暗藏屬性就自動覺醒。



金系的人物可以自動覺醒：水屬性的裝備
木系的人物可以自動覺醒：火屬性的裝備
水系的人物可以自動覺醒：木屬性的裝備
火系的人物可以自動覺醒：土屬性的裝備
土系的人物可以自動覺醒：金屬性的裝備

完全覺醒

當所有迴圈都環環相扣，就達到完全覺醒，如果加上人物覺醒，將總共會覺醒出22個隱藏屬性。完全覺醒需有以下條件：



人物屬性：水

A	木	B	火	C	土	D	金	E	水
A	水	B	木	C	火	D	土	E	金
A	金	B	水	C	木	D	火	E	土
A	土	B	金	C	水	D	木	E	火
A	火	B	土	C	金	D	水	E	木

人物屬性：金

A	水	B	木	C	火	D	土	E	金
A	金	B	水	C	木	D	火	E	土
A	土	B	金	C	水	D	木	E	火
A	火	B	土	C	金	D	水	E	木
A	木	B	火	C	土	D	金	E	水

人物屬性：火

A	土	B	金	C	水	D	木	E	火
A	火	B	土	C	金	D	水	E	木
A	木	B	火	C	土	D	金	E	水
A	水	B	木	C	火	D	土	E	金
A	金	B	水	C	木	D	火	E	土

人物屬性：木

A	火	B	土	C	金	D	水	E	木
A	木	B	火	C	土	D	金	E	水
A	水	B	木	C	火	D	土	E	金
A	金	B	水	C	木	D	火	E	土
A	土	B	金	C	水	D	木	E	火

人物屬性：土

A	金	B	水	C	木	D	火	E	土
A	土	B	金	C	水	D	木	E	火
A	火	B	土	C	金	D	水	E	木
A	木	B	火	C	土	D	金	E	水
A	水	B	木	C	火	D	土	E	金

*CPU PIII 500　*記憶體 128MB　*硬碟 1.5G
*顯示卡 DirectX9 相容顯示卡，16MB 顯示卡記憶體　*網路 56K Modem　*音效卡 DirectX9 (繁體中文版) 相容音效卡

裝備列表

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	身法	性別
粗布長袍	100	50	20	1	30	30	男
[illegible]	400	100	26	7	45	45	男
[illegible]	800	150	32	13	60	60	男
[illegible]	2000	200	38	19	75	75	男
[illegible]	5000	250	44	26	90	90	男
[illegible]	7000	300	50	33	105	105	男
[illegible]	9000	350	56	40	120	120	男
[illegible]	12000	400	62	46	135	135	男
[illegible]	16000	450	68	53	150	150	男
[illegible]	20000	500	74	60	165	165	男
獅子甲	400	90	30	1	35		男
[illegible]	1000	150	37	7	60		男
明光鎧	2500	210	44	13	85		男
[illegible]	5000	270	51	19	110		男
[illegible]	10000	330	58	26	135		男
[illegible]	16000	390	65	33	160		男
[illegible]	25000	450	72	40	185		男
[illegible]	32000	510	79	46	210		男
獅子黃金甲	40000	570	86	53	235		男
[illegible]	50000	630	93	60	260		男
[illegible]	100	20	12	1	0		男
[illegible]	100	30	15	1	0		男
[illegible]	6000	150	35	26	0		男
[illegible]	10000	180	40	33	0		男
[illegible]	15000	210	45	40	0		男
[illegible]	20000	240	50	46	0		男
[illegible]	25000	270	55	53	0		男
[illegible]	30000	300	60	60	0		男
[illegible]	500	135	26	7	50	25	女
[illegible]	100	50	20	1	30	30	男
[illegible]	1000	190	32	13	70	30	女
[illegible]	2500	245	38	19	90	35	女
[illegible]	6000	300	44	26	110	40	女
[illegible]	10000	355	50	33	130	45	女
[illegible]	15000	410	56	40	150	50	女
[illegible]	20000	465	62	46	170	55	女
[illegible]	25000	520	68	53	190	60	女
[illegible]	30000	575	74	60	210	65	女
[illegible]	100	50	20	1	30	30	女
[illegible]	400	100	26	7	45	45	女
[illegible]	800	150	32	13	60	60	女
[illegible]	2000	200	38	19	75	75	女
[illegible]	5000	250	44	26	90	90	女
[illegible]	7000	300	50	33	105	105	女
[illegible]	9000	250	56	40	120	120	女
[illegible]	[illegible]	[illegible]	62	46	135	135	女
[illegible]	16000	450	68	53	150	150	女
[illegible]	20000	500	74	60	165	165	女
[illegible]	400	90	30	1	35		女
青銅女甲	1000	150	37	7	60		女
白銀甲	2500	210	44	13	85		女
[illegible]	5000	270	51	19	110		女
[illegible]	10000	330	58	26	135		女
[illegible]	16000	390	65	33	160		女
[illegible]	25000	450	72	40	185		女
[illegible]	32000	510	79	46	210		女
[illegible]	40000	570	86	53	235		女
[illegible]	50000	630	93	60	260		女
[illegible]	[illegible]	20	12	1	0		女
[illegible]	100	40	20	1	0	20	女
[illegible]	[illegible]	80	25	7	0	30	女
[illegible]	[illegible]	120	30	13	0	40	女
[illegible]	[illegible]	200	40	26	0	60	女
[illegible]	10000	240	45	53	0	70	女
[illegible]	[illegible]	280	50	40	0	80	女
[illegible]	20000	320	55	46	0	90	女
[illegible]	25000	360	60	53	0	100	女
[illegible]	30000	400	55	60	0	110	女

天王常用

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	身法	性別
[illegible]	100	80	20	1	30	20	男
[illegible]	500	135	25	7	50	30	男
[illegible]	1000	190	30	13	70	40	男
[illegible]	2500	245	35	19	90	50	男
[illegible]	6000	300	40	26	110	60	男
[illegible]	10000	355	45	33	[illegible]	[illegible]	男
[illegible]	15000	410	50	40	150	80	男
[illegible]	20000	465	55	46	[illegible]	90	男
[illegible]	25000	520	60	53	[illegible]	[illegible]	男
[illegible]	30000	575	65	60	[illegible]	[illegible]	男

少林常用

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	身法	性別
[illegible]	100	50	15	1	30		男
[illegible]	400	100	20	7	50		男
[illegible]	800	150	25	13	70		男
[illegible]	1000	200	30	19	90		男
[illegible]	2000	250	35	26	[illegible]		男
[illegible]	3000	300	40	33	[illegible]		男
[illegible]	4000	250	45	40	[illegible]		男
[illegible]	5000	400	50	46	[illegible]		男
[illegible]	7500	450	55	53	[illegible]		男
[illegible]	10000	500	60	60	[illegible]		男

丐幫常用

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	身法	性別
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	45	丐幫	女
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	13	60	丐幫	女
[illegible]	[illegible]	185	24	19	75	丐幫	女
[illegible]	1200	230	28	26	90	丐幫	女
[illegible]	1800	270	32	33	105	丐幫	女
牛皮甲	2500	315	36	40	120	丐幫	女
[illegible]	3200	360	40	46	135	丐幫	女
[illegible]	4000	405	44	53	150	丐幫	女
[illegible]	5000	450	48	60	165	丐幫	女
[illegible]	250	90	16	7	45	丐幫	男
[illegible]	500	140	20	13	60	丐幫	男
[illegible]	800	185	24	19	75	丐幫	男
[illegible]	1200	230	28	26	90	丐幫	男
[illegible]	1800	270	32	33	105	丐幫	男
[illegible]	12500	315	36	40	120	丐幫	男
[illegible]	3200	360	40	46	135	丐幫	男
[illegible]	4000	405	44	53	150	丐幫	男
[illegible]	5000	450	48	60	165	丐幫	男

峨嵋常用

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	性別
[illegible]	100	50	15	1	15	女
[illegible]	400	100	20	7	30	女
[illegible]	800	150	25	13	45	女
[illegible]	[illegible]	200	30	19	60	女
[illegible]	2000	250	35	26	75	女
[illegible]	3000	300	40	33	90	女
[illegible]	4000	350	45	40	105	女
[illegible]	5000	400	50	46	120	女
[illegible]	7500	450	55	53	135	女
七寶袈裟	10000	500	60	60	150	女

武當、崑崙常用

名稱	價格	閃避率	耐久度	等級	力量	身法	性別
[illegible]	100	30	15	1	20	土	女
[illegible]	300	60	20	7	30	土	女
火燒道衣	600	90	25	13	40	土	女
[illegible]	900	120	30	19	50	土	女
八卦道衣	1600	150	35	26	60	土	女
[illegible]	2500	180	40	33	70	土	女
[illegible]	3500	210	45	40	80	土	女
[illegible]	4500	240	50	46	90	土	女
[illegible]	6000	270	55	53	100	土	女
[illegible]	8000	300	60	60	110	土	女
[illegible]	100	30	15	1	20	土	男
[illegible]	300	60	20	7	30	土	男
[illegible]	600	90	25	13	40	土	男
[illegible]	900	120	30	19	50	土	男
[illegible]	1600	150	35	26	60	土	男
[illegible]	2500	180	40	33	70	土	男
[illegible]	3500	210	45	40	80	土	男
[illegible]	4500	240	50	46	90	土	男
[illegible]	6000	270	55	53	100	土	男
真武聖衣	8000	300	60	60	110	土	男

哈啦線上遊戲館

融合輕功與兒女情長的武俠創作



玩家將能夠實現武俠小說中施展輕功飛翔在天際的夢想，如電影般的飛躍於建築物與山水之間，呈現出武俠美學的視覺美感。同時 PK 對戰的格局也將演變成三度空間的立體戰術運用，給玩家全新的刺激體驗。在遊戲中，玩家不但可以利用表情符號，甚至親吻動作、結婚系統等等來表達玩家之間的情感以及愛意。而各種精心設計的風味建築如月老廟，情人樹等等，更讓玩家享受到道地的武俠式情愛故事。更特別的是，遊戲中的 NPC 也能夠跟玩家們談情說愛進行互動，甚至與玩家發展出更進一步的關係。讓玩家享受到有如武俠小說般豐富的劇情體驗。



▲施展輕功飛簷走壁



神劍 Online



▲帶你進入武俠感官世界

《神劍 Online》是一款以成人武俠世界為主的國產萬人線上遊戲，將小說中充滿俠義情愛的互動故事，實現在線上世界中。遊戲以 3D 場景搭配 2D 人物，具有山水畫的美感，搭配各種用心的企劃設定，要讓玩家體會深度的武俠美學。

GAME INFO



發行日期 9月16日

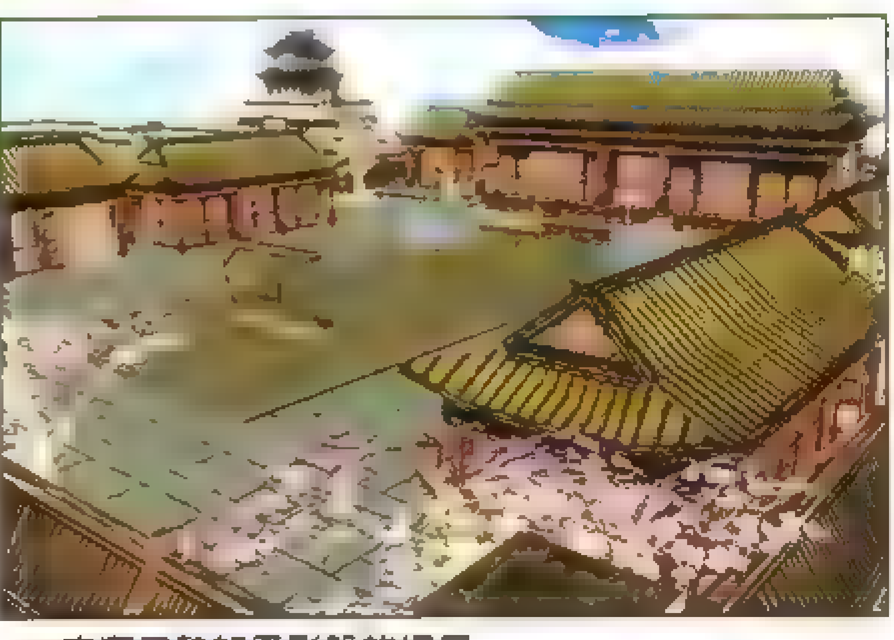
製作開發	HHKG.Inc．Dragon Group
代理發行	未定
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	未定　語言版本　中文
適用平台	PC

官方網址：http://www.gs.game.tw/Html/Big-5/index.htm

社交、國戰、攻城

一次滿足你稱霸的欲望

遊戲中不但提供了一般的交友名片系統，亦提供有家族，幫衆，門派等的完善組織系統，讓玩家與玩家之間的交流更為環環相扣。而密語，各種家族幫衆門派專屬頻道，留言板等等，更豐富了玩家的線上交談機制。 值得一提的是，遊戲中備有各種 PK 國戰系統。每週系統自動舉行的攻城戰讓玩家奪取武林神劍與城市稅收，正邪門派間也會舉行「英雄台大會戰」等等，讓玩家盡情的 PK 對戰，把將角色的戰鬥美學發揮到淋漓盡致。



▲充滿氣勢如電影般的場景



獨特的攻城與國戰系統



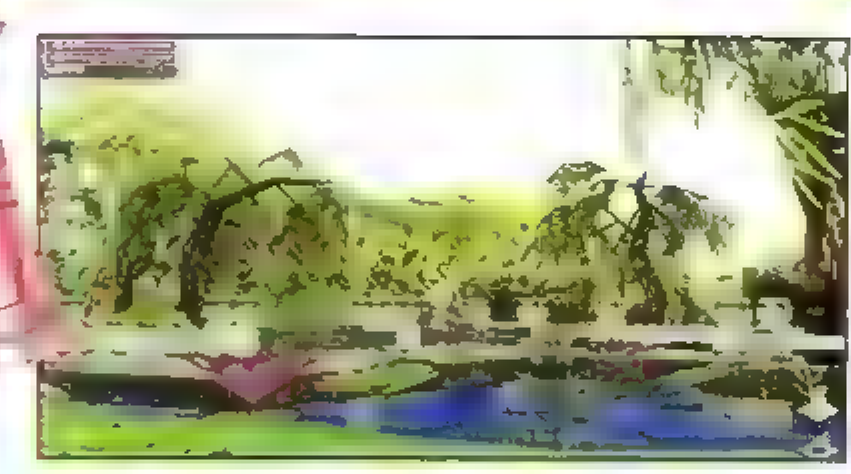
豐富多樣的社交系統

SYSTEM REQUIREMENTS：•CPU 未定 •記憶體 未定 •硬碟 未定 •顯示卡 未定 •光碟機 未定 •音效卡 未定

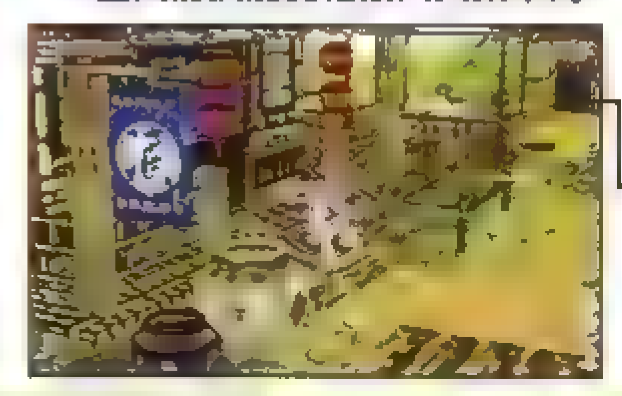
遊戲玩法多樣

讓你練功不無聊

角色人物利用染色系統，能夠擁有上百種的服裝及髮型變化，讓玩家可以更感受到個人風格的豐富性。而前所未有的「技能組合」機制，則提供玩家從百種豐富技能中自由搭配的可能性，每一個玩家都能夠組合出自己獨到的風格能力。遊戲提供刀劍、拳法、暗器、輕功、點穴等 56 種戰鬥技能，讓你熱血沸騰；也有醫學、煉藥、醫藥、烹飪、紫微等 32 種生活技能，玩家可以書畫琴藝樣樣精通，同時《神劍 Online》還有偷竊、威嚇、暫行、下毒、推倒等 12 種極惡技能，精通這些包管你能無惡不做、興風作浪。可愛的是，遊戲中各種怪物被打倒時，除了一般的倒地狀態外，甚至有噴漿或是爆衣等獨特的倒地方式喔！



▲豐富的技能變化讓人與眾不同。





豐富的轉職職業與多樣的外型

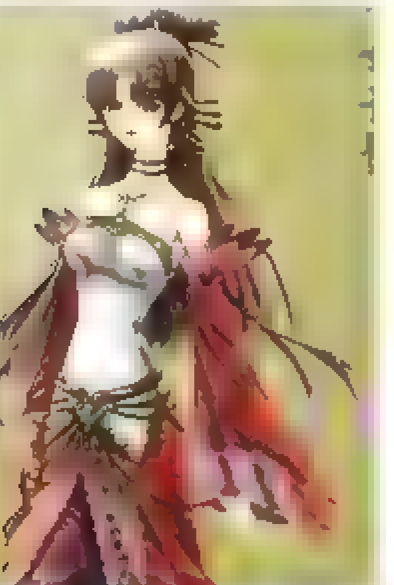
職業介紹

《神劍online》還提供一、二轉人物轉職系統，讓你心愛的人物轉職成更高階的職業。我們就先曝光部份職業讓讀者們搶先看吧！另外，在神劍的世界中，玩家跟怪物一樣也有陣營之分，「綠」代表中立陣營、「藍」代表善良陣營、「紅」代表邪惡陣營。



女名醫

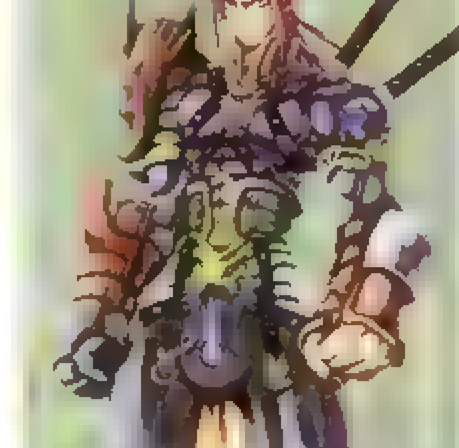
一生懸壺濟世，可以學習各種醫藥專門技能。



男強盜

無惡不做，無視王法的極惡分子。

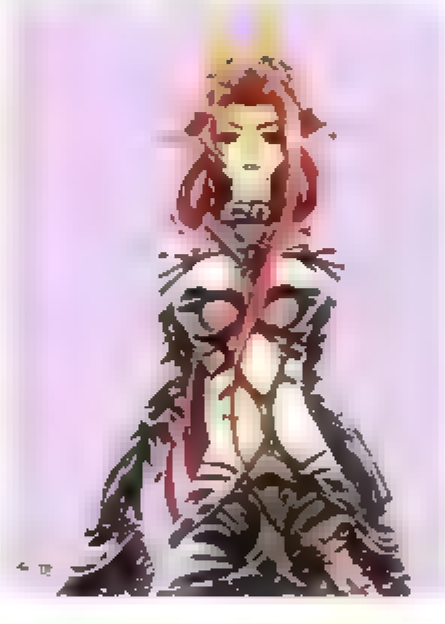




大魔頭



女魔頭



平民男與平民女

玩家一開始進入遊戲就是平民，可以學習各項最基本的戰鬥生活技能，是神劍中最平凡的職業，雖然所有的技能與武學都可以去學習，但是卻無法將學識類技能加強到最高級。唯有轉職成專職的職業，才可以將該職業的專職學識加強到最高級。

書生與才女

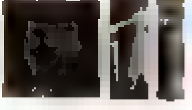
此類人不食人間煙火，但只要選擇成為書生才女，就能學習以書卷琴藝為主的輔助相關的技能。書生或才女可以說是神劍中全方位的輔助型職業，書劍琴藝樣樣精通，藉由領導才華，可以聚集眾人組成幫派，藉由音樂更可以讓整個幫派的情緒能力大幅提昇，可以說是天生的領導才華者。

富家子與富家女

他們以財富為追求目標，只要你選擇成為富家子或富家女，除了一般技能外，還可以多增添買賣相關的技能。不僅可以讓你用更高的手腕來跟商人低買賣賣，更可以自己開設商店，收購各種商品販售。一步一步走向萬貫家財之路。

大名醫與女名醫

醫生一生懸壺濟世，將可以學習各種醫藥專門技能，成為炙手可熱的名醫。醫生將會是神劍中最有價值的職業，因為你不論是名門富貴，或者是一代大俠，只要生了病受了傷，你就得尋找醫生幫你治病。不過雖然醫生是那麼的受到重視，不過想當一個名醫之路，可是必須歷經多少磨練的。



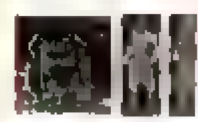
俠客與俠女

致力於江湖秩序維護，鋤奸除惡，受到武林名派認可的正道之士。遊戲中唯有鋤奸除惡的人方可成為俠客或俠女，並將可以學習武林各大名門正派的武術招式。俠客可以說是武林的中流砥柱，他們也可以學習更高更強的武學，將武俠招式的美學發揮到更高階段，並受到人們的注目跟景仰。



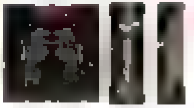
武林大俠與武林聖女

"以劍為法，鋤奸除惡！"，傳說中的傳說，流傳在江湖眾生口中的傳奇人物。



男強盜與女盜賊

無惡不做，無視王法的極惡分子。跟俠客可以說是一體兩面的職業。同樣可以學習更高更強的武學，將自己的戰鬥能力更上一層，讓每一個行走江湖的旅人都留下深刻的映像。



大魔頭與女魔頭

"興風作浪，天下獨尊"，讓人聞之色變，見之喪膽，江湖眾生口中的夢魘。

1 [illegible]

任務地區	比內恰城市、維尼安村落
相關NPC	武器商人　阿傑、米奇
任務條件	運送木劍
限制等級	無
任務限定次數	無限
任務報酬	大芭樂5個
限制時間	無

任務說明

比內洽城[illegible]武器商人－阿傑為了處理[illegible]大象，要與維尼安村落的米奇（位於黑暗工會附近）做一筆交易。因為米奇的彈弓需要木劍作為材料，其運輸由玩家負責。此任務的流程十分簡單，只要在武器商人阿傑那裡取得長棍後，前往維尼安村落找米奇，將木棒換成彈弓，接著回去找阿傑，任務就完成。





以綺麗夢幻為主題的《月光 LuLu》已於8月25日正式在台展開封測。遊戲本身的特色除了清新甜美的場景外，還擁有各種社群的多項功能。在個人對戰系統方面，除了個人PVP之外，將開放船戰系統，另外，公測期間也將陸續開放寵物、交友系統．．等功能。本期我們就先來瞧瞧目前已開放的任務有哪些吧！

GAME INFO

發行日期 公測中

製作開發 Makkoya
代理發行 富爾特
遊戲類型 線上角色扮演
售價 未定　語言版本 中文
適用平台 win 98SE 2000 XP

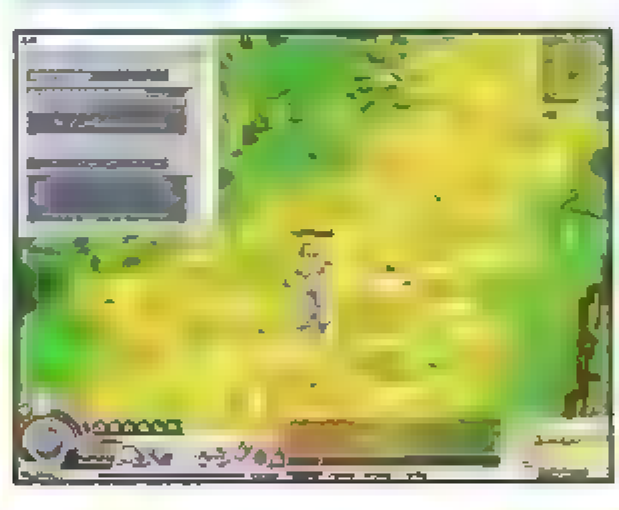
2 [illegible]



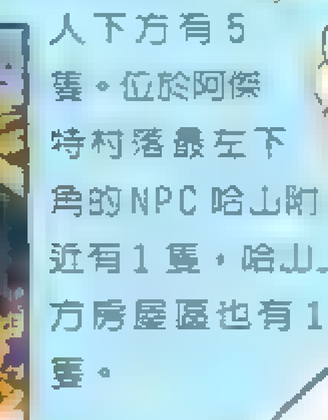
任務地區	維尼安、比內洽、阿娜提斯、阿傑特
相關NPC	落跑雞三世
任務條件	集10個雞蛋
限制等級	10 以上
任務限定次數	無限
任務報酬	1.我要祝福→變身成雞（持續時間30分鐘） 2.我要金幣→獲得金幣2000。
限制時間	無

任務說明

在維尼安村落木頭區左方遇見『落跑雞3世』後，聽了他的悲劇，幫他解決事件，就會有祝福降落。任務流程只需要前往其他[illegible]座城市收集10顆雞蛋即可，而雞蛋可[illegible]可愛的雞NPC獲得，雞也不難找到，比內洽城市精品商人附近有3隻。阿那提斯道具商人下方有5隻。位於阿傑特村落最左下角的NPC哈山附近有1隻，哈山上方房屋區也有1隻。







國內網址：http://www.luluonline.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU PIII 1G　*記憶體 512M　*硬碟 1G以上
*顯示卡 DX 9.0a/64M VRAM　*光碟機 8X CD-ROM　*音效卡 支援DX8以上

3

任務地區	比內洽、卡姆村
相關 NPC	比內洽的乘務員
任務條件	收集鯊魚眼睛 7 個以及大鳥嘴巴 10 個
限制等級	32 以上
任務限定次數	1
任務報酬	10 點人物配點
限制時間	無

任務說明



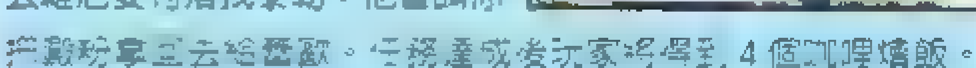
與比內洽的船長乘務員對話後，選擇第五項。任務要求獵殺乞鯊鯊，收集鯊魚眼睛 7 個，以及獵殺大藍鷗，取得大鳥嘴巴 10 個。收集完成之後由比內洽城下最左上角傳點進入卡姆村落，在入口的右邊有 3 個 NPC，與坐地上的阿伯對話，用鯊魚眼睛 7 個與大鳥嘴巴 10 個換取證書。最後回比內洽找乘務員，用證書換取 10 點人物配點。

4

任務地區	維尼安、阿傑特村落
相關 NPC	喬歐、泰勒
任務條件	取回蝦粉
限制等級	無
任務限定次數	無
任務報酬	咖哩燴飯 4 個
限制時間	無

任務說明

位於比內洽的史蒂芬會提供玩家有關咖哩燴飯的故事。聽完（也可以不聽）故事後去阿傑特村落上方傳送點的左邊找喬歐，談話後可得到幻想日誌。然後著去維尼安村落找泰勒，他會叫你把蝦粉拿回去給喬歐。任務達成後玩家將得到 4 個咖哩燴飯。

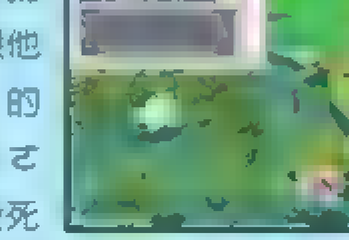


5

任務地區	阿傑特村落
相關 NPC	德萊克獨裁者
任務條件	完成三個任務
限制等級	38 以上
任務限定次數	1 回
任務報酬	技能 3 點
限制時間	無



任務說明



一部曲：在阿傑特晶塵與乘務員之間有個德萊克獨裁者，跟他說話就能接取一個「X任務3」的任務，玩家必須去獵殺 15 隻「乞鯊鯊」，其中要注意的是，殺死乞鯊鯊最後一下必須是用技能殺死才算 1 隻。

二部曲：而當殺死 15 隻「乞鯊鯊」後，去找獨裁者會交付下一個任務，玩家必須去獵殺 7 隻「花鯊鯊」。

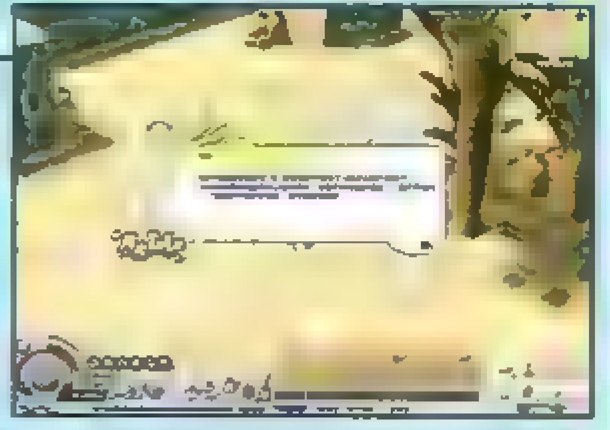
三部曲：當獵殺完 7 枝的「花鯊鯊」以後，他會給予最後一個任務，他會要求玩家去獵殺 5 隻炸彈抄人。

三個任務完成後就可以回去領賞了。

6

任務地區	阿傑特、維尼安
相關 NPC	哈山、安琪拉
任務條件	30 個芒果果子、40 個大粒果子
限制等級	無限（推薦 38 級以上）
任務限定次數	無限
任務報酬	將獲得 A 或 B 的報酬。
	A. 50 個柳橙汁與 50 個大芭樂
	B. 高級道具 隨機出現普通、魔法、高級道具
限定時間	無

任務說明



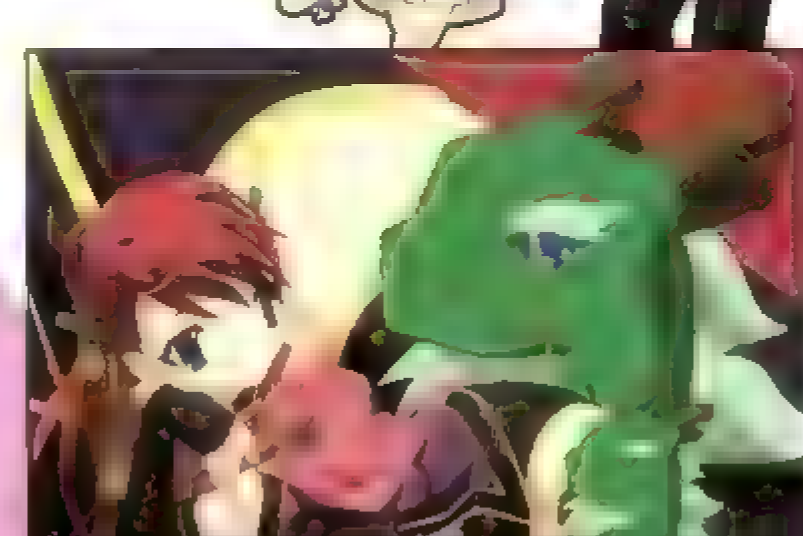
與位於阿傑特村落最左下角的哈山對話接受任務。哈山的要求是需要玩家收集芒果果子與大粒果子，理由是為了製作高級防具，聽完要求就前往維尼安村落尋找安琪拉，安琪拉會提供如何收集芒果與大芭樂種子具體的方法。依照安琪拉提供的方法，收集到炸彈抄人掉落的芒果果子 30 個與花掉落的大粒果子 40 個，將道具交給哈山。哈山會感激你並給予你獎賞。

哈遊戲 月光 LuLu

東洋館

古老的錯誤 又將重複？

在很久很久以前，月亮上面有一個相當出色的文明，那是一個居民和大自然相互共存如樂園般一樣的國度，而那國度裡有著以情感能量來產生能源的特殊方法，所以才造就了如此繁榮的盛景，可是出人意料之外的，沒想到讓這塊樂土發生災難的卻也是這情感來產生能量的方法，眼見這災難一發不可收拾，那些居民只好逃離這裡，讓這段繁華的文明也因此滅亡了。然後現今又有人覬覦這古老的文明，似乎打算利用那禁忌的力量來...。主角マイト某日在森林中，遇見了一名穿著相當特別的少女－カグヤ，不知為什麼她正被一個武裝集團給攻擊，而路見不平的主角便拔刀相助，兩人經過了好一番奮戰終於殺出了重圍，正當主角想鬆一口氣的時候，卻意外的被武裝集團的戰鬥部隊長給砍成了重傷，當他已經奄奄一息、意識漸漸遠離時，他似乎發現到體內有種不尋常的東西展開了某種變動...。



Relict
～トキのれもの～

近日的遊戲一日千里，大多數的遊戲已從2D畫面轉變成了3D畫面，雖說3D看起來有相當特別的震撼感，可是總有不少玩家忘不了2D的好，然而本作兼容2D及3D特色的畫面，到底能不能引起業界的一場旋風？就請讀者們好好期待一下本作的發售日吧。



GAME INFO





發行日期 10月22日

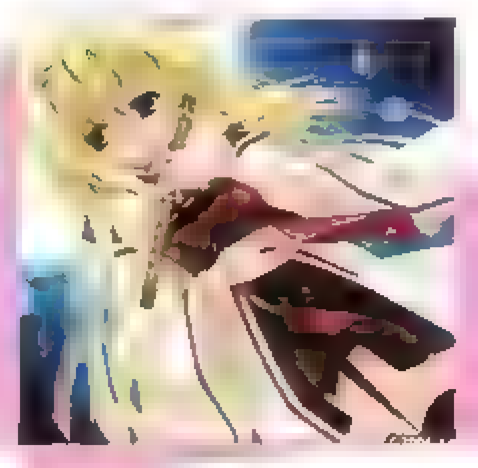
製作開發 Aniseed
發行公司 Aniseed
遊戲類型 SLG+AVG
遊戲售價 ￥8800 發行版本 未定
適用平台 J-Win98 ME/2000/XP

官方網址：http://www.sp-janis.com/



3D化的 RSLG

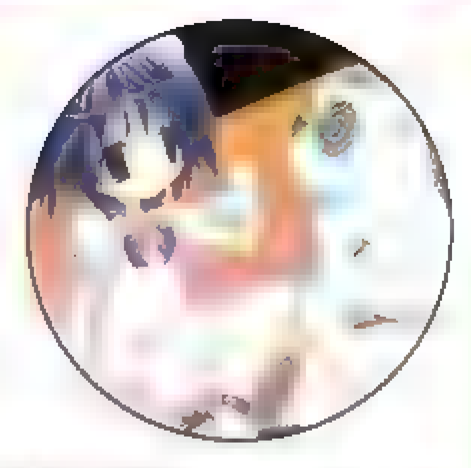
長久來一直抱怨沒有RSLG類遊戲可玩的玩家們有福了，本作可說是一套相當標準的RSLG之外，在遊戲方面還添加了許多要素，不僅每一位主角有著自己專屬的「武具」之外，部份角色更是有著攻防一體的「守護眷屬」，讓玩家在遊戲中能有更多的樂趣，而且本作還有一點相當有趣的地方，那就是可以由部份的角色一起使用的「協力魔法」，相信以上的種種特色應該可以讓玩家玩的很高興吧！





＊CPU P3 400 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 未定
＊顯示卡 800X600 High Color、16MB ＊光碟機 4倍 ＊支援DirectSound

Aniseed本年度的第二作

曾在遊戲業界做出《重裝皇女》和《かンシスター》兩套重量級AVG作品的Aniseed，終於在近日打出了另一套作品《Relict~トキのれもの~》，若玩家有玩過《重裝皇女》或《かンシスター》這兩套作品其中之一，便不難得知這家公司的作品不論是質和量都令人不容小覷，也為了符合重玩家的要求，不僅把遊戲裡的穿插動畫做得是相當的亮眼，之後更是不惜砸下一堆人力做出了動畫數量大符增加的DVD版，讓不少玩家都對於他們的作法感到嘆為觀止！而玩家也不難從官方的資料得知，本作也是繼承了之前優良的動畫血統，而且還有別於以往的Aniseed做出了第一套RSLG，然而這套遊戲是否能有以往的亮麗表現？就讓大夥慢慢看來吧！

遊戲人物介紹



マイト

在很小的時後雙親就已經逝世，唯一的賺錢之道就是幫別人畫招牌和肖像畫，也因此他的話並不多；有著和自己看似瘦弱的身體完全不符的怪力，目前以藝術家為目標而努力邁進中。



武器－破壞力相當強大突然出現的不詳巨劍光是刀身就長達一米，而且刀身幅度也相當的厚

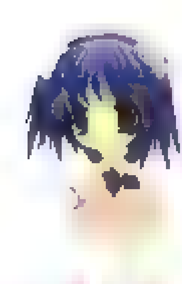


カグヤ

繼承了天之寶珠的她，為了不讓世上再次陷入一片混亂，便打算去阻止アイオーン解開封印的野心，因此離開了他們族人避世的村莊，大概是因為長久以來住在那民風有點純樸的村莊裡，為人相當的和善，也讓人看起來似乎有點不懂世事的感覺。(平常穿著女僕服裝，但戰鬥的時後可以變換成巫女服)



武器－橫笛ツクヨミ(天的武具)
カグヤ的橫笛長達30厘米，材質是由樹木和竹子所構成的，當戰鬥的時後吹奏起笛子便會有雷擊朝敵人打去



ハツネ

雖然年紀看起來相當的幼小，但她的的確確是地之寶珠的繼承人，為守護封印的一族，由於相當的怕生，看到人或有所接觸時常發出「ち~」、「ちゅ~」可愛叫聲，不過對於曾經救過自己的主角相當有好感，所以常常打繞在主角身邊。(雖然外表看起來小小的，不過一旦吃起東西來可是十足的大胃王一個呢！)

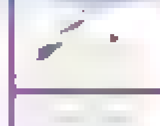


守護眷屬ハツネ
ハツネ所擁的地之寶珠的力量所產生的守護眷屬，戰鬥的時候便會展開變化，平時會以盾的姿態在身旁守護她，等到要攻擊時便會變成一把巨大的鎚子。



アスカ

風之寶珠的繼承人，不過不知為何竟喪失了以前的記憶，除此之外還是一個相當健忘充滿自信的一個小姑娘。




守護眷屬ロック
由アスカ所持有的風之寶珠的力量所產生的守護眷屬，戰鬥的時後就在アスカ的頭上如 [illegible]

カリン

火之寶珠的繼承人，總是相當的有元氣的打轉在主角們的身旁，不過當四下無人的時候，她也會露出相當寂寞的表情。



守護眷屬クロン
和前幾個女主角一樣，是由自己所持有的寶珠之力所產生的守護眷屬，戰鬥的時後會換化成一個巨爪，劃破並燃燒殆盡所有的東西。



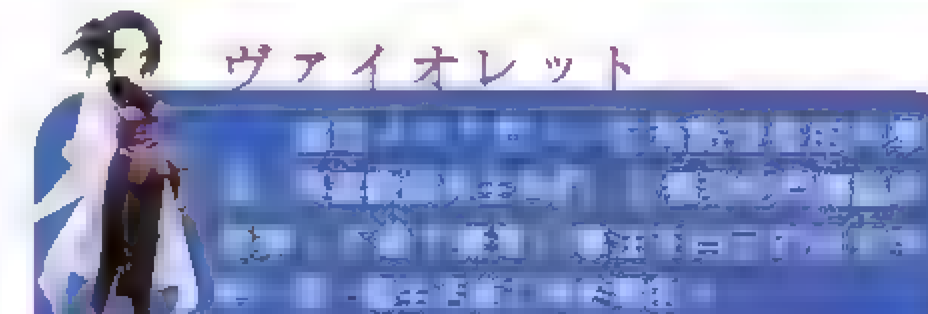
リ　オ

相當受到部下信賴，謎一般組織アイオーン的戰鬥平時是一個相當爽快的女性，不過當幾杯黃湯下肚時可就．．。



守護眷屬アーク
在戰鬥時會是有著謎樣秘文的水珠，會隨著リオ的需要而變成各種形態。

ヴァイオレット





Relict~トキのれもの~



ゆりっぱ学園ADV

夏ノ空
-カノソラ-

還記得學生時代的生活，蹺課、被當、社團活動...等都是青春記憶的一部份，而最盛大的事，莫過於每學期的學生會長選拔賽了，選舉期間常常可以見到貼滿公佈欄的競選海報，而會長人選往往是女的俏男的俊，身後更是跟隨了一票愛慕者。



GAME INFO

製作開發 みるくそふと
發行公司 みるくそふと
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥8800
發行版本 DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/ XP


東

洋
館

平靜的學園生活 就此改變

一座被群山環繞的寧靜住宅區－稻荷津市，而遊戲裡的主人公－成瀨恭一和青梅竹馬－鈴原千夏便生活在這裡，每日都過著一成不變的學園生活；直到寒冬過去，校服由厚重的冬季制服換成涼爽輕快的夏季制服，同時也蟬兒作響的夏季也伴隨而來，一件令人意想不到的是情竟發生在主角身上，在令人捉摸不透的前輩「姬宮櫻子」的推薦之下而當上了學生會會長！從主角當上會長的那一刻起，他平靜的生活便有著180度的大轉變...。





遊戲人物介紹

姬宮櫻子
T166/B86/W56/H88



役職 副會長　學年 3年

說話相當的嚴謹，常常會帶給聽她說的人產生某種異樣的壓力，雖說名義上主角是學生會會長，但整個組織仍是以櫻子為中心，不過自認為是影學生會頭頭的她，並不會把所有的事情往身上攬，還是會把不少的任務都交給主角；雖說總是擺出一幅酷酷的樣子，不過實質上是豆皮壽司和油炸豆腐的愛好者。

鈴原千夏
T158/B82/W57/H83

役職 無　[illegible]

老是喜歡多管主角閒事的青梅竹馬，雖說個性相當好強(嚴格的說是有自己的主見)，但也有女性化的一面，本來獨佔主角一切空餘時間的她，面對突然被迫當上學生會長的的主角，除了感到很吃驚之外，對於櫻子放手不管的所做所為也有點不能諒解，所以仍無所不用其極的跑到主角身旁幫忙他(越幫越忙？)

杏
T141/B65/W50/H66

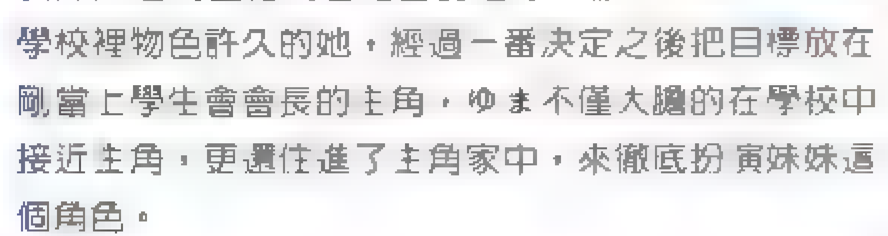


總是說著奇怪的語調，天真爛漫且好奇心相當旺盛的少女，雖說不是學生，卻常常出現在學校中，相當的喜歡豆皮壽司和油炸豆腐，不過看起來天不怕地不怕的她，其實也是有弱點的。



香阪　ゆま
T151/B74/W52/H77

役職 書記　學年 1年



是一名相當標準的妹系角色，對於妹妹這角色總有著相當的憧憬，在學校裡物色許久的她，經過一番決定之後把目標放在剛當上學生會會長的主角，ゆま不僅大膽的在學校中接近主角，更還住進了主角家中，來徹底扮演妹妹這個角色。

葉山奈緒
T156/B78/W55/H78

役職 書記　學年 1年

跟別人說話總是提心吊膽，深怕自己說錯了一字而得罪了人，不過由於自己太過於膽怯，不敢和人相處，所以就算別人來向她示好總是會被她所拒絕，因而她朋友的數量總是維持在某種最低的限度之內。

＊CPU　P500　＊記憶體　128MB　＊硬碟　未定
＊顯示卡　800X600 16bit　＊光碟機　DVD-ROM4X　＊音效卡　未定





CIRCUS這家公司的製作小組分成三大組，每一組都有其代表作，專做可愛類型的—サーカス、曾做出DC、DC Summer Vacation等家喻戶曉大作的NORTHERN，以及做本作及出終之館系列的FETISH！然而將推出的內容到底如何？就請各位趕緊來看吧。



GAME INFO

製作開發 CIRCUS 發行公司 CIRCUS
遊戲類型 女僕學園AVG
遊戲售價 ￥9240
發行版本 DVD-ROM x 1
適用平台 J-Win98/ME/2000/XP

以成為真正紳士為目標

日本領土內，有個曾經是英國屬地－「采玉」地區，位於該地區正中心的林海市有著一間培育上流社會中擔任女侍及教育上流貴族的學校－林海學園，日以繼夜的教導年輕男女們關於貴族們各種生活的點滴、習慣和談吐上的應對，讓學生們早日習慣貴族生活的種種。而主人公－速水芹人為了繼承祖父的爵位並以成為真正的紳士為目標，選擇進入這間由祖父一手創辦的林海學園就讀，學習一切有關成為真正紳士的各類事項，就此展開了一名想成為真正高尚貴族的年輕男孩與想成為一流女侍的女孩們交織而成的動人愛情故事。

終の館系列全員到齊

玩過《D.C》和《水夏》等大作的讀者應該對CIRCUS公司不陌生，而這次CIRCUS公司為了將旗下的長篇系列遊戲《終の館》作一個完整的ENDING，特別製作了本遊戲，雖說時空背景與《終の館》相差甚遠，故事的架構也有些出入，但劇中的女性角色都是由《終の館》系列「轉生」而來，CIRCUS公司想以全新的故事架構來表現與過去《終の館》系列完全不同的魅力，讓讀者以新的思維重新體驗《終の館》的故事，玩過《終の館》系列的玩家更不能錯過。

豐富的遊戲特典

本遊戲這次提供的的店頭預約特別贈品相當的多樣，看得出CIRCUS公司為了將這個《終の館》的續作推向市場，作了相當程度的企劃，本遊戲的贈品從官方網頁及一些遊戲介紹的網站透露出來的訊息，初回限定版和店頭贈品約有下列幾樣：手機袋、人物卡片和音樂CD這些，音樂CD收錄了終の館系列以來的主題單曲和插入歌，店頭贈品的卡片印有Q版的遊戲角色，外觀像戰鬥遊戲卡頗有收藏價值，最後是手機袋，與遊戲中的女侍服裝相同造型的手機袋，除了可以拿來裝手機外還有多種用途，以上都是令人愛不釋手的贈品喔！









遊戲人物介紹

速水 櫻美

速水家的養女，主角的義妹。雖然身處名門世家之中，但由於身份是速水家的養女，更不是繼承者，所以在貴族教養上並未被嚴格要求，是個個性大而化之，活潑開朗的少女。

久留間 籐

主角的青梅竹馬。為了負擔家計，而進入林海學園以成為女侍為目標的她，由於家中過去和速水家有過來往而認識了主角，從小和主角一塊長大，對主角一直有著若有似無的愛戀。

虹笑 あやめ

櫻美的同班同學。個性沈默寡言，臉上少有表情，因為櫻美的關係認識了主角，但由於很少說話使得存在感相當薄弱。

*CPU P3-800 *記憶體 128MB RAM *硬碟 1GB以上
*顯示卡 DirectX7 0以上 *光碟機 4X以上DVD-ROM *音效卡 PCM音源支援





還記得小時侯有一個很浪漫的傳說，就是只要尋找到四葉幸運草就能得到幸福，但是幸運草通常都只有三片葉子而已，要找到四片葉子的幸運草還真不是件簡單的事呢！這是不是也啓發了我們一件事，那就是幸福真的是很難得到的，所以更要好好的珍惜。



GAME INFO

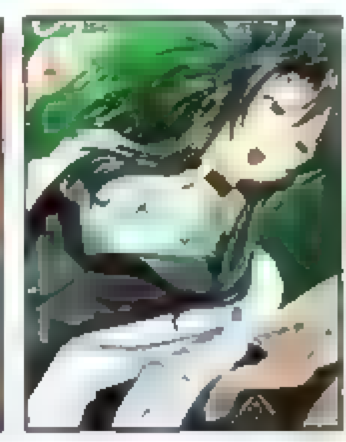
製作開發 runrunsoft
發行公司 runrunsoft
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
發行版本 日文 CD-ROM x 1
適用平台 J-Win98/ME/2000/XP



下雪天的傳說

私立雪見ヶ丘學園，是個距離市中心不遠的學校，學園之中有個相傳已久的傳說，在學校裡的某一個角落，有座古老的基督教禮拜堂，相傳在聖バレンタイン日時，相戀的情侶只要在此受到雪精靈的祝福就可以獲得永遠的幸福。所以，每每到了第三學期的時候，便藉由這個傳說的效力，學生們大多會寄出一封情書給心上人，期望能讓尚未相戀的兩人一起共譜戀曲。





三封簡短的書信

「我，總是注視著妳的一切」略帶幾分保守字句短短書信，對收到信的妳來說，能受到男性的青睞這還是頭一遭吧，總是沒能順利交到另一半的妳，第一次收到這樣的信件，心中會不會是充滿了許多幻想、期待和夾雜了些許的不安，信件的寄件人很可能是自己暗戀已久的某人，亦或者是平時在一起哈拉的損友，也有可能是由完全不相識的人所寄來的，想到此妳是不是也會不經擔起心來，雖然如此，妳所要的答案也將在三週後，傳說中的聖バレンタイン日中揭曉，是否能成就這段戀情的發展，是否能和意中人長相廝守，一切都看玩家們的造化了，本遊戲罕見的以女性角色的視點來詮釋的愛情故事，想知道女孩們的戀愛觀嗎？想談場純純的戀愛嗎？就加入本遊戲的世界吧！

遊戲人物介紹

瑞希　奈留美

充滿朝氣，個性開朗的女孩，因為有點天然呆性格的關係，雖然在男性同學間頗有人氣，但是本人完全沒有注意到這樣的情況，一直都沒有什麼戀愛經驗的她，期望能談場很棒的戀愛。



今關　健太



住在奈留美家隔壁的男孩，也是奈留美同班同學，運動成績超群但是功課卻不好，本來一直都對ゆかり相當愛慕的他，最近卻意識到變得越來越漂亮的奈留美的存在。

島谷　ゆかり

奈留美的同班同學兼死黨，和青梅竹馬－迅 行人的關係相當微妙，不過表面上總是對迅呼來喚去，是個精神抖擻，超喜歡開黃腔的女孩。

迅　行人

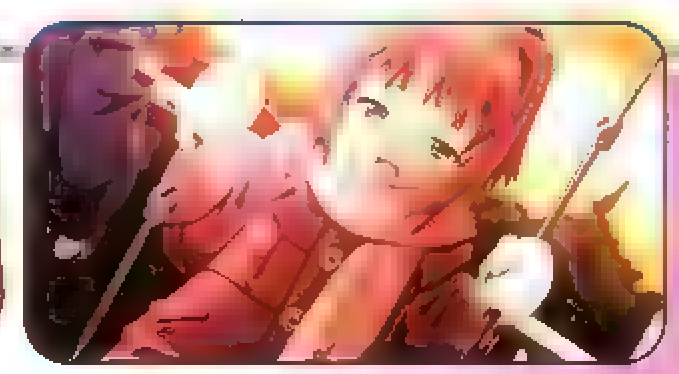




個性陽光的行人是個花花公子，在女孩之間很受歡迎，英俊的他擔任過雜誌模特兒，不過這樣花心的行人似乎對ゆかり抱持著超越朋友的特殊感覺。







*CPU　P2 266　*記憶體　128 MB　*硬碟　250 MB 以上
*顯示卡　DirectX7.0以上支援　*光碟機　8X以上CD-ROM　*音效卡　Direct sound支援

紙莎草書 II 蠍之封印

遊戲光碟與精緻小說 同步上市！

紙莎草書 II 蠍之封印　一改上一代『紙莎草書』的原畫風格，只為了更能呈現女性向 BL(男男)版的特色、精髓，男性角色的人物定更加美形與精緻。

席德身為守護埃及法老的大神官，竟在尼羅河畔失去記憶？自稱是好友兼換帖的羅賽堤指點他一條明路，卻是要他殺一個敗類？沒想到，這敗類長的還真俊？俊也就算了，還是個悲天憫人的埃及法老王？



湖太科技國際有限公司

全家、OK、萊爾富等便利商店、燦坤 3C、順發 3C、明穗 3C、有樂 GAME、光南、三井、億品各大電腦賣場誠品、何嘉仁、新學友連鎖書局均售

遊戲發行表



單機遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
Sid Meier's 大海盜！（中文版）	英寶格	1080元	10月
闇譟遊戲 3：混亂理論	松崗	未定	12月

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
神諭外傳中文版	英特衛	未定	11月
冰風之谷 2（中文版）	英特衛	未定	12月

[illegible]

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
全方位戰士	英特衛	1080元	10月
獵殺潛航 3	英特衛	未定	10月
太平洋空戰	英特衛	未定	10月
幻魔霸主	美商藝電	1090元	10月
幽靈部隊	濱崎互動	未定	10月
創業王C.E.O	光譜	690元	10月
足球經理PRO	光譜	未定	10月
奇蹟動物園	光譜	690元	10月
海商王 2	英寶格	890元	10月
王者世紀	英寶格	890元	10月
戰鎚 破曉之戰 中文版	英特衛	1180元	11月
模擬樂園 3（中文版）	英寶格	890元	11月
同盟與軸心	英寶格	990元	11月
新同居時代（中文版）	英特衛	未定	12月

第一人稱射擊類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
勇者無懼	裴凡迪	未定	10月
銀河生死門：復仇系	裴凡迪	未定	10月
榮譽勳章：太平洋戰役（中文版）	美商藝電	1290元	11月

冒險類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
幻想空間	裴凡迪	未定	10月
交響樂之雨	[illegible]	未定	10月
迷霧之島四	英特衛	未定	11月

競速、運動類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
勁爆美國職籃 2005	[illegible]	1090元	10月
極速快感：飆風再起 2（中文版	EA	未定	11月

[illegible]

遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
聖騎士之戰	2D格鬥	光譜	未定	10月
交響樂之雨	[illegible]	光譜	未定	10月

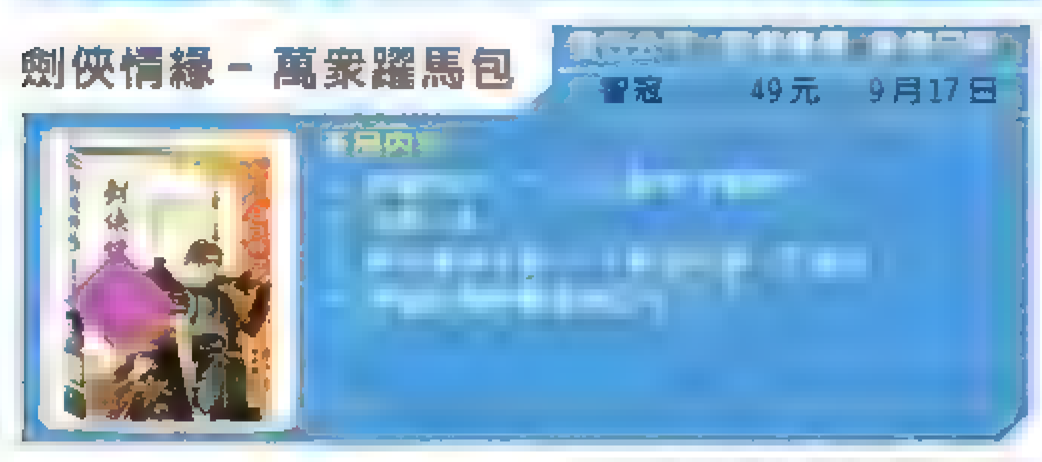
線上遊戲發行表

遊戲名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]
月光[illegible]	角色扮演	富爾特	封測中
Flyff online	角色扮演	私迦娜	封測中
革命Online	角色扮演	因思銳	10月封測
耀光 Online	角色扮演	億智數位	10月封測
Corum Online	角色扮演	傳說之城	10月公測
Pangya	高爾夫運動	橘子	10月封測
新絕代雙驕Online	角色扮演	智冠	10月正式
炎龍騎士團Online 諸神的契印	角色扮演	智冠	11月封測
金庸群俠傳 Online 2.0	角色扮演	智冠	11月封測
QUARDA 中文版	角色扮演	樂陞	12月封測
真·女神轉生 Online	角色扮演	未定	2004年預定
魔獸紀元	角色扮演	未定	2004年秋季
魔界Online	角色扮演	未定	2004年冬季
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	2005年預定
公會戰爭	角色扮演	未定	2005年預定
駭客任務Online	角色扮演	未定	2005年1月
大航海時代Online	角色扮演	光榮	2005年春季

線上遊戲產品包發行表

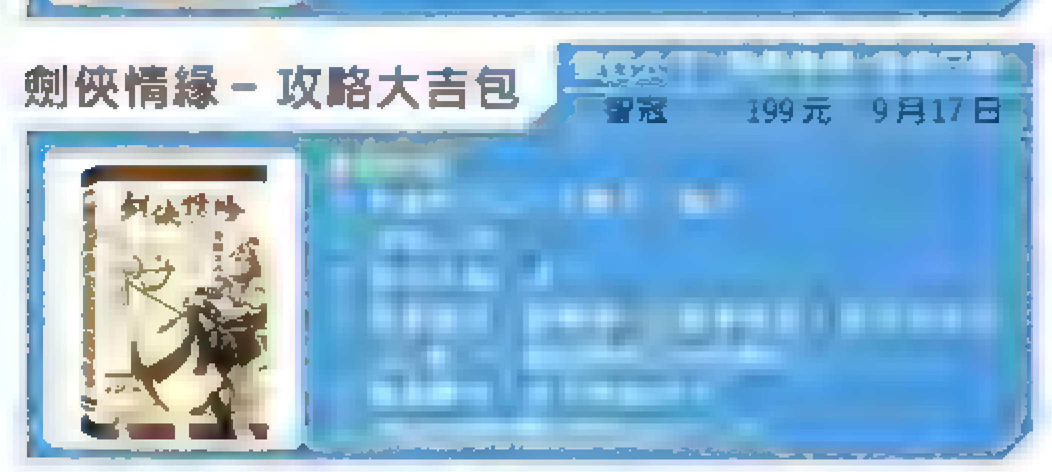
劍俠情緣－萬家羅馬包

發行公司	遊戲售價	發售日期
智冠	49元	9月17日



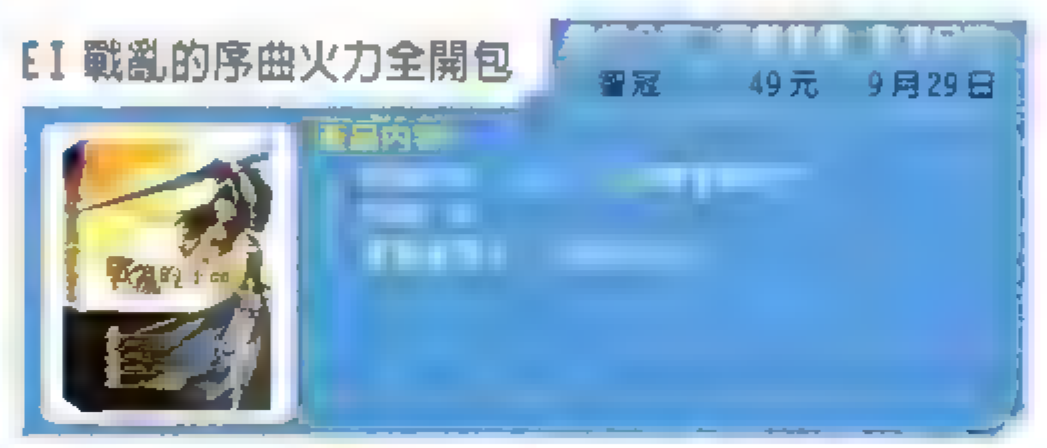
劍俠情緣－攻略大吉包

發行公司	遊戲售價	發售日期
智冠	199元	9月17日



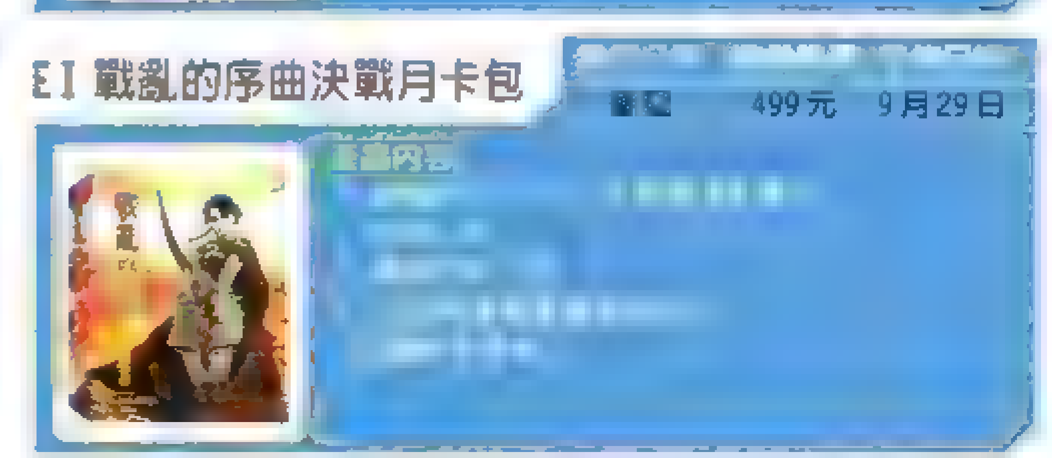
EI戰亂的序曲火力全開包

發行公司	遊戲售價	發售日期
智冠	49元	9月29日



EI戰亂的序曲決戰月卡包

發行公司	遊戲售價	發售日期
智冠	499元	9月29日



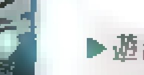


九月已發行遊戲



特攻諜影

- ▶遊戲類型　射擊
- 遊戲售價　安緹科技
- ▶發行公司　590元
- 發售日期　9月1日



全面攻擊

- ▶遊戲類型　策略模擬
- ▶遊戲售價　漢堂互動
- ▶發行公司　650元
- 發售日期　9月15日



異形戰場

- ▶遊戲類型　射擊
- 遊戲售價　樂志數位
- ▶發行公司　690元
- 發售日期　9月3日



世紀戰神 中文版

- ▶遊戲類型　策略模擬
- ▶遊戲售價　新之光
- ▶發行公司　680元
- ▶發售日期　9月16日



冰風之谷 2（英文版）

- ▶遊戲類型　角色扮演
- 遊戲售價　英特衡
- ▶發行公司　1200元
- 發售日期　9月3日



寂靜之丘 4

- ▶遊戲類型　冒險
- ▶遊戲售價　飆勇冒業
- ▶發行公司　1280元
- ▶發售日期　9月17日



沉默小組1943

- ▶遊戲類型　策略模擬
- 遊戲售價　光譜
- ▶發行公司　980元
- 發售日期　9月4日



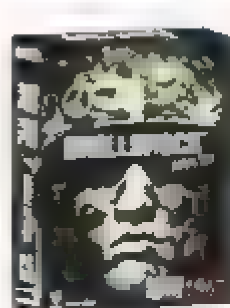
戰神：狂神天威 3

- ▶遊戲類型　策略模擬
- ▶遊戲售價　光譜
- ▶發行公司　890元
- 發售日期　9月22日



世界棒球

- ▶遊戲類型　運動
- 遊戲售價　智冠
- ▶發行公司　640元
- 發售日期　9月4日



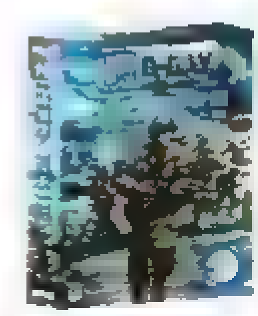
越南 1967

- ▶遊戲類型　射擊
- ▶遊戲售價　英寶格
- ▶發行公司　1080元
- 發售日期　9月23日



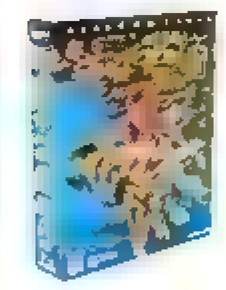
模擬樂園番外篇：鐵輪王

- ▶遊戲類型　策略模擬
- 遊戲售價　英寶格
- ▶發行公司　890元
- 發售日期　9月8日



諾曼地：最長的一日

- ▶遊戲類型　策略模擬
- ▶遊戲售價　英寶格
- ▶發行公司　890元
- ▶發售日期　9月23日



模擬伊甸園 中文版

- ▶遊戲類型　策略模擬
- 遊戲售價　松崗
- ▶發行公司　850元
- 發售日期　9月8日



幻想新國度

- ▶遊戲類型　動作
- [illegible]
- ▶發行公司　690元
- 發售日期　9月30日

十月期待

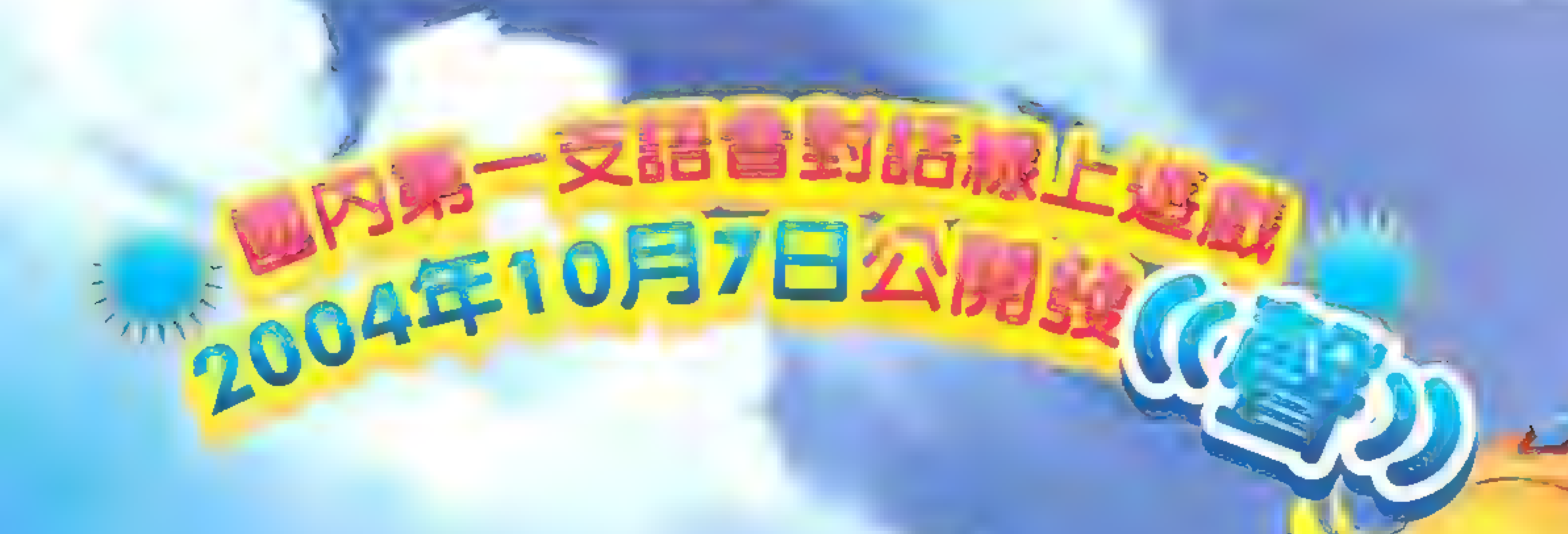


勇者無懼

- ▶遊戲類型　射擊
- ▶發行公司　美商藝電
- ▶遊戲售價　未定

簡介





羽音
UE online
伊甸園初章

突破線上遊戲新內容

★職業隨身變
獨特無職業隨換系統，玩家升級時可依戰鬥需要，調整武力或魔法為主力攻擊重點。

★地水火風無卡片技能大對決
300張以上技能卡片自由使用，可依戰鬥地形、怪物屬性挑選有利戰鬥的卡片。

★封印召喚輕鬆打
可依能力封印敵方怪物或BOSS成為卡片，戰鬥時召喚成為攻擊主力。

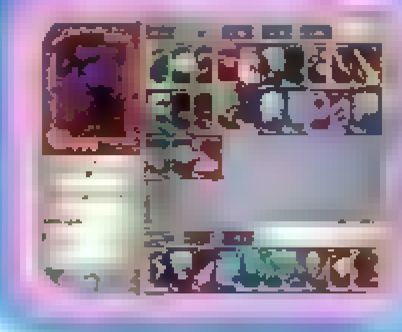
★裝備卡片合成融合自己做
超High的紙娃娃系統，遊戲中裝備、武器、卡片、道具...：合成、融合、任務取得通通都有。

騎寵戰鬥變成超好用，飛寵合成好幫手，裝備卡片都靠他。

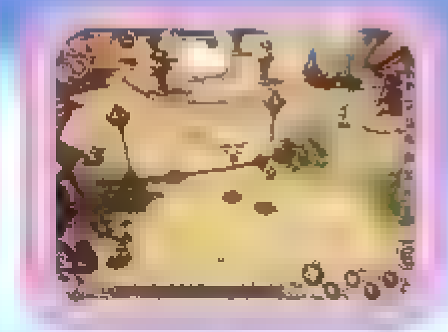
★新手老手兩相宜
獨特地形等級系統，新手老手因經驗值及材料相互合作，組隊各取所需雙贏又得利。


新奇的羽音世界任務等妳來探索喔！


看我的超炫無敵的魔法卡片攻擊！


哪哪哪～～大家來比卡片誰收集的多！


@@～～好棒的手機型聊天即時通喔！當個作個朋友吧！


嗨～有空嗎^^......大家一起組隊去探險羽音的世界吧！


全省3C賣場、網咖免費索取試玩・全省便利商店公開紀念版販售
建議售價 69元
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓
Tel. +02 5559 0070 Fax +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw
客服傳真 02-5559 0085
官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw


石器時代ON LINE
精靈的召喚
原始的石器時代中
月亮就是特別的不一樣
勇者轉生的最終型態？
都將在石器時代（精靈的召喚）中得到答案
圓月包
包月序號一組
包月一次玩個夠，包月輕鬆無限時
新手7天免費序號1組(限新帳號)
體驗石器不用錢，輕鬆升級樂趣多
虛擬寶物
惡魔寶石LV3 10顆、月光套裝隨機一件、月光門票
最新版光碟兩張
精靈召喚、復刻版，兩種版本都可用
說明書乙本(含新手快速30級任務)
新手升級不用怕，原始生活必備品
7.5版精靈的召喚完整攻略
巴哈姆特石器哈拉版正副版主精心製作
特價 399元
石器時代官網:http://www.wayi.com.tw/stoneage 線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/

打造夢幻中華 前進雅典 征服全世界

8月上市!!

9局下半 落後一分 2人出局 2.3壘有人

終極救援－凱薩　森林王子－張泰山

強迫取分 自由打擊 還是......

回應廣大球迷與玩家期待 今夏最夢幻的中華職棒遊戲

讓您在家也能組織最強中華隊

體驗前進奧運的棒球熱潮



慶祝中華隊前進雅典，



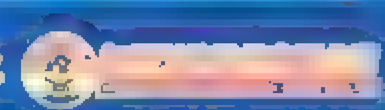
- 別出心裁的球員養成
- 最齊全的超明星球員
- 現場重現的場景設計
- 熱血沸騰的棒球賽事
- 神乎奇技的經營方式
- 創意十足的通訊系統














徐生明總教練帶團
NOJ TAIWAN
兄弟 23
MACOTO 誠泰 55
超熱血野球遊戲夢幻登場
首次
中華職棒聯盟完整授權製作
Taiwan
NT$ 699 元
中華職棒典藏版
六隊明星書籤一組 限量贈送!
NT$ 899 元
中華職棒典藏版
獨家紀念球 限量贈送!
Internet Game
中華職棒
The Chinese Professional Baseball League

2004



大愛



2004器捐大愛感恩追思音樂會

2004 Memorial Concert for Honoring Donors

- 演出時間：93年11月13日(星期六)19:30 (19:00入場)
- 演出地點：新舞台Novel Hall (台北市信義區松壽路三號)

- 指導單位：行政院衛生署
- 主辦單位：財團法人器官捐贈移植登錄中心
- 協辦單位：中華民國器官捐贈協會 風潮有聲出版有限公司
- 贊助單位：功學社山葉樂器股份有限公司 智冠科技股份有限公司

音樂總監

- 范宗沛

演出者

- 馬修連恩、范宗沛
- 黃瑞芬、林慧玲
- 王雁盟、何真真
- 游學志、柯智豪

演出曲目

- 《范宗沛：禮·波昇·天籟》
- 《馬修連恩：Unicorn、The Child Slips Away》
- 《林慧玲：頑皮豹變奏史》
- 《吳金黛：森林狂想曲》
- 《Alan Menken：風中奇緣》
- 《王雁盟：微醺的步履》
- 《Bonfa Maria：Black Orpheus》
- 《何真真：永不停止的願望》

索票方式

索票處（每人限四張以內）

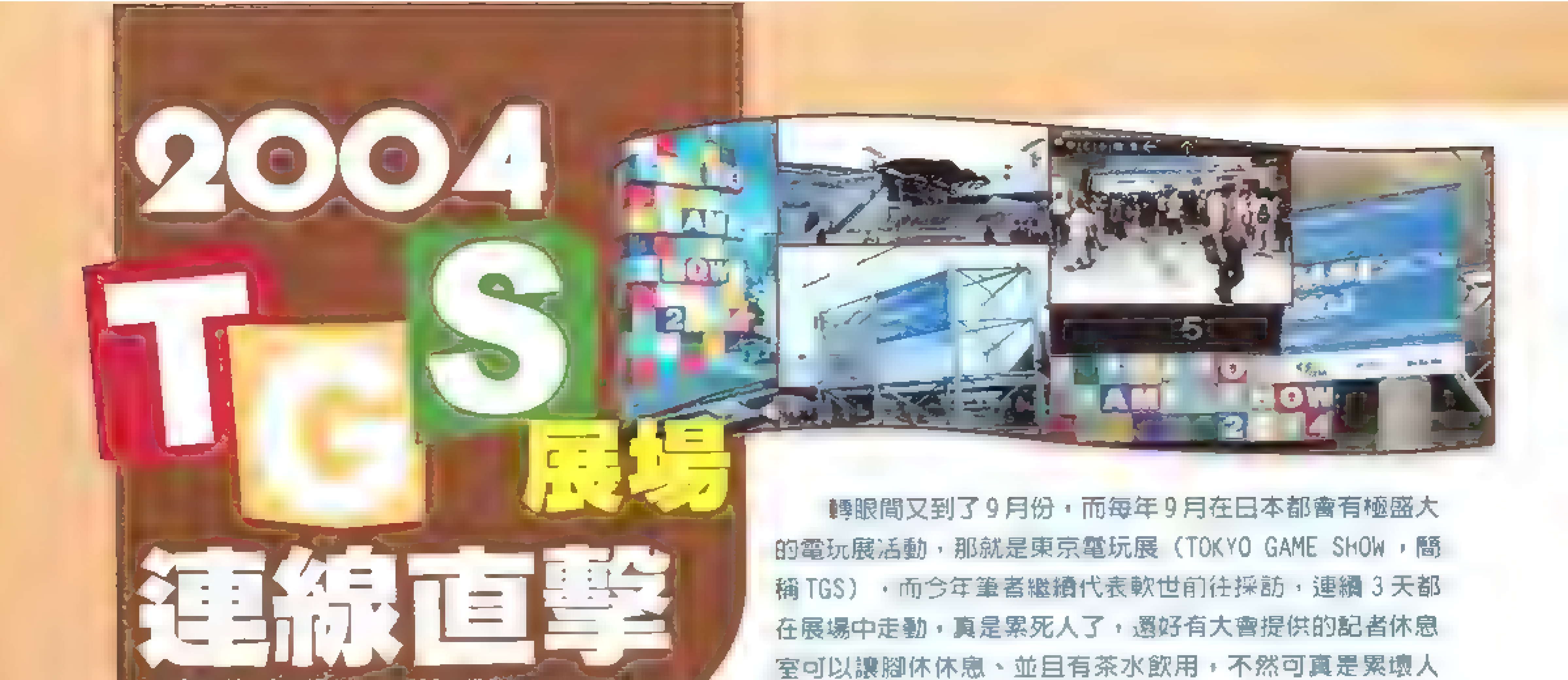
- 【財團法人器官捐贈移植登錄中心】（台北市大同區鄭州路145號1樓/2550-9981）
- 【新舞台】售票處（台北市信義區松壽路3號/2722-4302）
- 【誠品敦南店】售票處（台北市敦化南路一段245號1樓/2775-5977）
- 【樂思國際會議顧問有限公司】（台北市信義區文昌街31號）

活動洽詢

樂思國際會議顧問有限公司 許小姐 02-8780-5688轉152



世界最強球隊齊聚奧運殿堂，
頂尖棒球選手狂飆球技！
世界棒球
HOMERUN INTERNATIONAL
大賽即將開始，每一場都是硬仗，
請率領中華隊過關斬將！
完成奪取金牌的夢想！邁向冠軍之路吧！
★自由編輯球員姓名，將您最喜愛的球星登錄到中華隊陣中！
★球員動作全由動態捕捉完成，賽事絕對流暢動感！
★守備、投、打皆可切換自動或手動，也可化身教練角色負責球員調配！
★完整奧運比賽流程，從國內集訓一路打到雅典總決賽！
★詳盡的各種資訊，包括球員紀錄及投手球路、野手能力資訊！
★自由對戰模式，可隨意扮演本屆奧運八強或是美國、韓國！
支援搖桿
http://www.nieo.com.tw
尼奧科技有限公司
智冠科技
股份有限公司



2004 TGS 展場 連線直擊

最新の感動を、世界のみんなへ

轉眼間又到了9月份，而每年9月在日本都會有極盛大的電玩展活動，那就是東京電玩展（TOKYO GAME SHOW，簡稱TGS），而今年筆者繼續代表軟世前往採訪，連續3天都在展場中走動，真是累死人了，還好有大會提供的記者休息室可以讓腳休休息、並且有茶水飲用，不然可真是累壞人了，接下來讓我們來看看這次的TGS內容

2004 TGS 資料介紹

今年TGS依舊由CESA主辦、日經BP社協辦，舉辦日期為2004年9月24-26日，依舊是安排五、六、日三天，其中24日為業者參觀日，後2天才開放給一般玩家參與，入場費用為1200日幣（預售卷則為1000日幣），而舉辦的地點也還是日本コンベンションセンター（幕張メッセ），該場所的前往方法是搭乘JR京葉線到海濱幕張站下車，往年我都是從山手線到東京站轉車到京葉線，不過東京站轉車的行走距離實在太遠了，明明都是在東京站中，卻得走個10來分才能到京葉線的搭乘月台，所以今年特別注意有無其他較近的轉車月台，而發覺到「大崎」到「新木場」有臨海線的存在，而「新木場」就在京葉線上，轉車月台又近，可以繼續轉車到「海濱幕張站」，也剛好今年就住在大崎車站旁的飯店裡，所以這次就直接搭臨海線轉車前往，省了不少走路的時間^^。每年東京電玩展都會有一句宣傳標語，今年2004TGS的標語為「最新の感動を，世界のみんなへ」（讓全世界的人們得到最新的感動）。今年官方公佈的參展人數超過16萬人次，比起去年多出1萬人左右。

第一天[illegible]發記者證的地方總是會[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9 24（五）	32867	30157	2203	507
9 25（六）	64164	63383	781	
9 26（日）	63065	62601	464	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



↑還是有人一進去就先去物販區去“搶購”自己喜愛的東西

去年的東京電玩展中，PC Online Game崛起，今年依舊可以見到不少的PC Online Game廠商，連GRAVITY都親自參展秀出自家的全新遊戲，不過日本市場還是以TV Game為大宗，PC Online Game參展的數量還是比不上TV Game，不過還是已經站穩其中一塊市場，相信之後會持續會有PC Online Game參展下去。另外，攜帶遊戲的市場也日漸蓬勃發展，除了目前市場最大的Game Boy外，Sony的PSP也加入這塊市場，加上科技越來越進步的手機所搭配的遊戲，以及這次沒有參展的新一代任天堂攜帶主機－NitendoDS（NDS），因此攜帶遊戲即將進入戰國時代。往年都還會有些非PC、TV Game的廠商來參展，如：Magic、桌上遊戲……等，不過今年都不見蹤影了，不知是廠商覺得參展無宣傳效益，還是主辦單位想讓TGS單純化。

CAPCOM

因為CAPCOM的標準字是以黃色字型為主，所以這次設計的基調也是以黃色為主，再搭配圓形造景，看來十分有特色。除了TV GAME外，會場也展出許多手機遊戲，包含有很多早期CAPCOM名作的直接移植（如：《Street Fighter II》、《魔界村》、《大魔界村》、《ROCKMAN》、《Final Fight》等），讓人產生一股懷舊感。





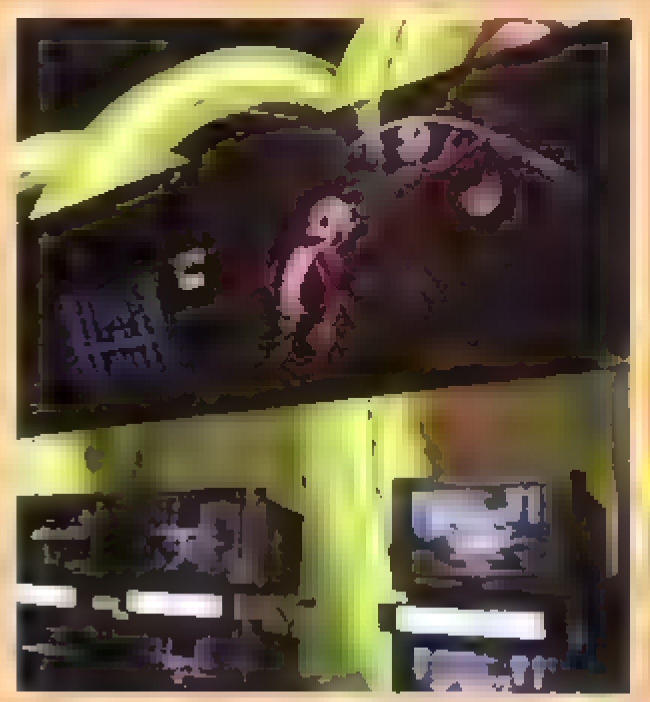


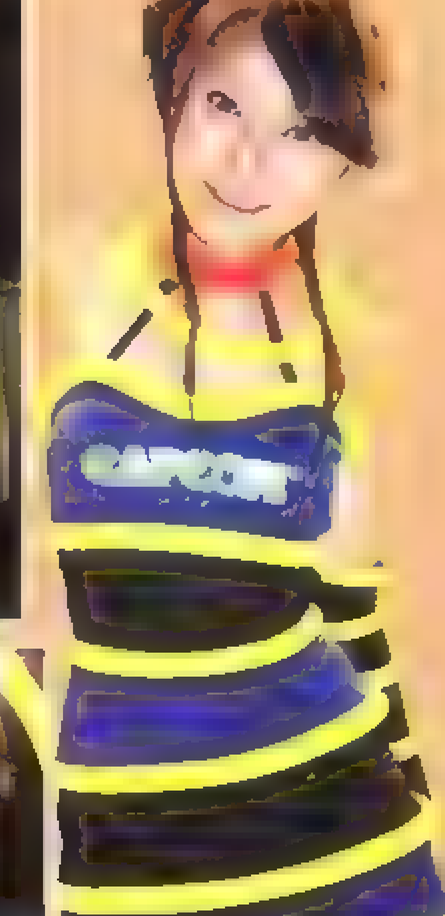
↑《Viewtiful Joe 2》是款挺惡趣味的Q版動作遊戲

BIOHAZARD 4

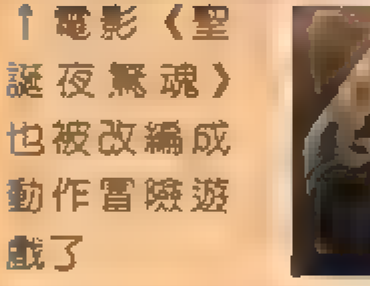
對應平台 ▶ NGC　遊戲類型 ▶ 3D 動作冒險
發售日期 ▶ 2005 1月預定　販賣價格 ▶ 未定

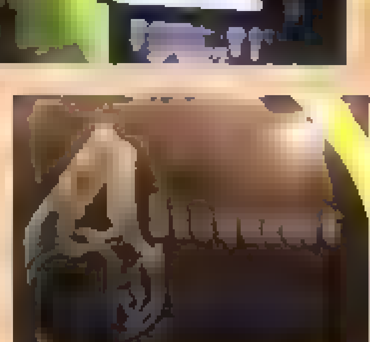
CAPCOM這次最引人注目的就是系列大作《BIOHAZARD》（惡靈古堡）終於要推出正宗第4代的作品，故事將以2代的LEON為主角（原本的棕髮稚氣警察，突然變成金髮酷哥^^|||，亂不習慣的），從試玩版看來，這次劇情是從LEON接下營救總統女兒任務開始，LEON將深入歐洲小鎮去找尋線索，而這次面對的不只是僵屍，而是小鎮裡活生生的村民或其他詭異生物，所以AI上更難以對付，一沒注意就會被近身，自動瞄準系統也被取消，玩家將要花時間去適應瞄準敵人的方法，可惜的是只對應NGC主機，不過相信未來幾年會移植到其他主機上去吧！



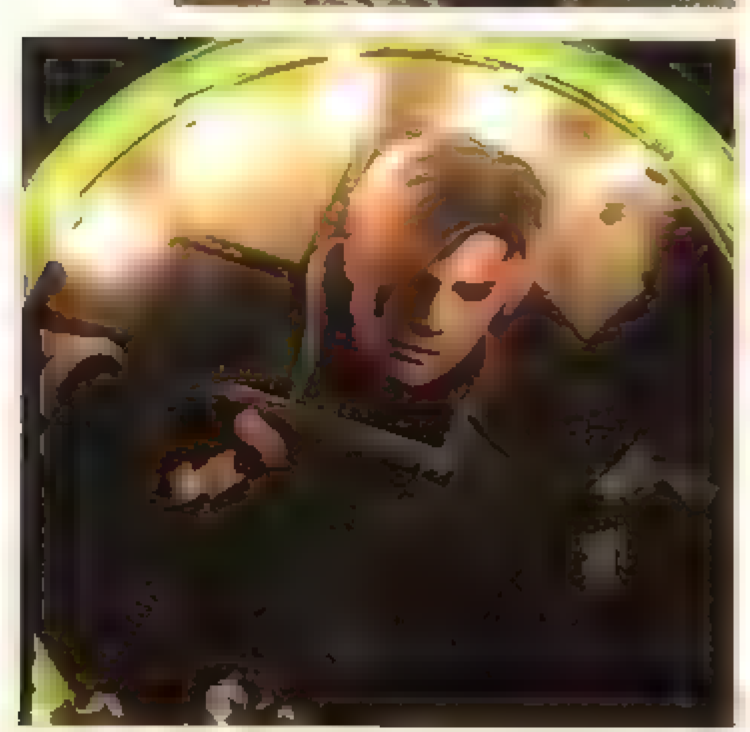


↑電影《聖誕夜驚魂》也被改編成動作冒險遊戲了











非專題 2004 TGS展場連線直擊

KONAMI



KONAMI 這次依然跟 HUDSON 及 G e n k i 聯合參展，這次 KONAMI 最大的特色就是三大主打遊戲都有不同的 showgirl 服裝，讓人看得十分過癮。而著名的招牌音樂遊戲 DDR 展出了全新版本，《DDR Festival Dance Dance Revolution》，除了單純的腳踏 4 方向之外，這代還結合 Eye Toy攝影鏡頭，來進行手部動作的熱舞，想必會增加許多新樂趣。

RUMBLE ROSE

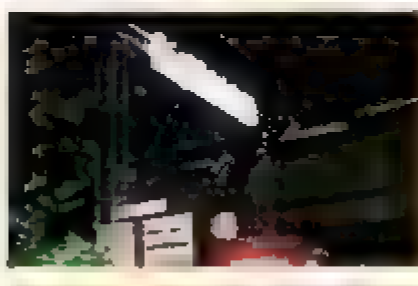
對應平台 ▸ PS2　遊戲類型 ▸ 摔角格鬥
發售日期 ▸ 美 1月預定 / 日本 未定　販賣價格 ▸ 未定

這是一款純女子的摔角遊戲，裡面看不到任何一名男性角色，而角色構成擺明是朝 DOA 看齊，每位女角色身材一個比一個火辣，讓玩家感受到「過激的美腿」，整體格鬥摔角的動作也十分流暢，可以充分展現出現實摔角的各種攻擊技巧，有趣的是，當這些女角覺得動作有點羞恥時，臉色還會泛紅！



METAL GEAR SOLID 3:Snake Eater

對應平台 ▸ PS2　遊戲類型 ▸ 3D 動作
發售日期 ▸ 12/16　[illegible] ▸ 日幣 6800 普　日幣 12800 限定





著名的 KONAMI 招牌遊戲，《METAL GEAR SOLID》(潛龍諜影) 終於要推出第 3 代了，這次依然是以 Snake 為遊戲主角，這次遊戲的主軸是「如何生存下去？」，因為這次舞台不只侷限在各種軍事基地，而是會深入到各叢林去執行任務，故玩家會見識到大自然的險惡，也因為以叢林為舞台，這次 Snake 可以穿著與自然同化的偽裝迷彩服裝，來躲避敵人的視線，同時也會加強 Snake 近距離的格鬥技巧，讓玩家可以隨時近身摔倒敵人而不被其他敵人發現。

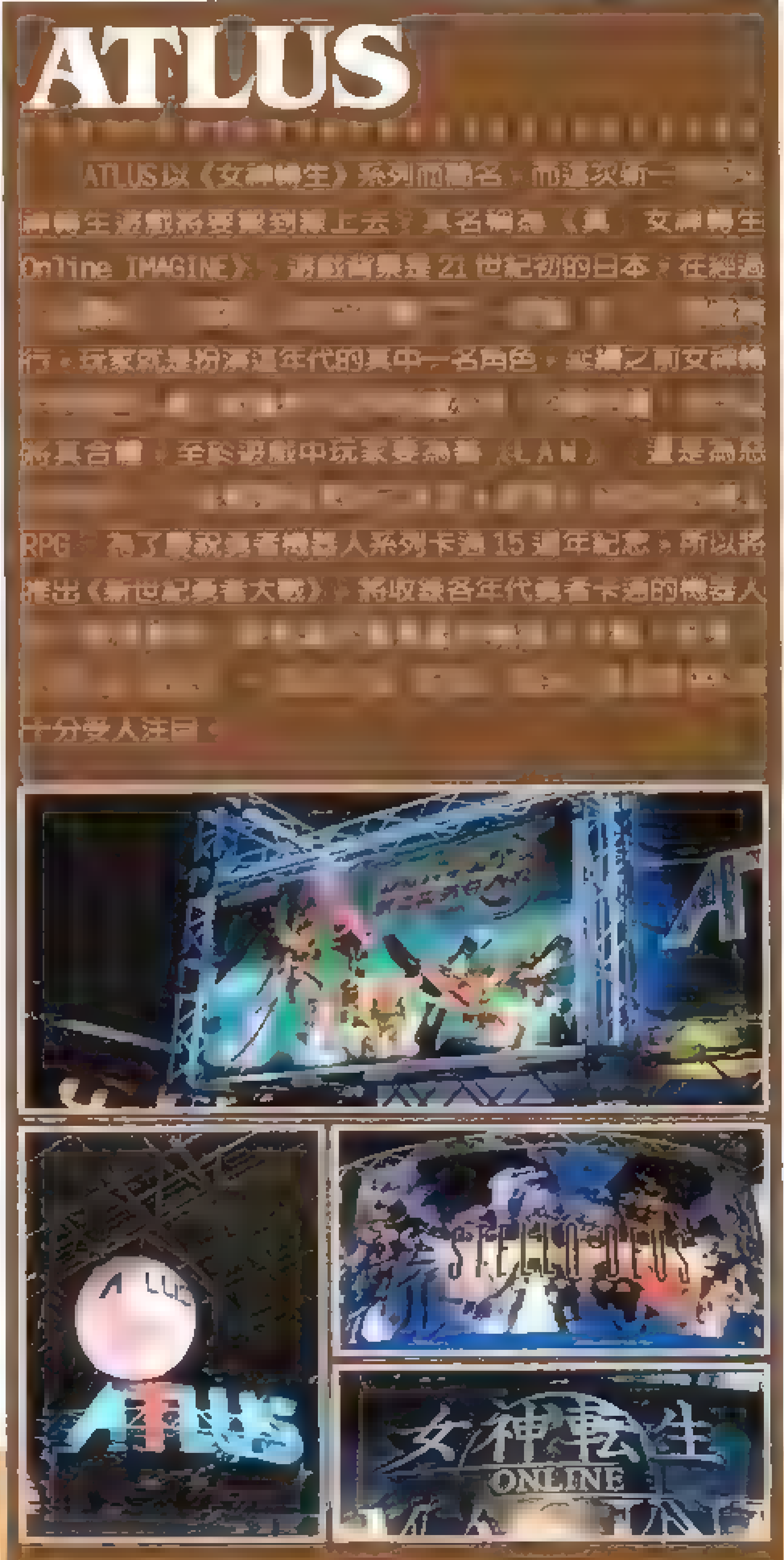
Enthusia ~Professional Racing~

對應平台 ▸ PS2/XBOX　遊戲類型 ▸ 賽車競速
發售日期 ▸ 2005 預定　販賣價格 ▸ 未定

這款遊戲是款高度擬真的賽車遊戲，讓玩家感受到次世代賽車遊戲如同真實般的魅力，《Enthusia》將採用 VGS 系統，玩家在加速或轉彎所產生的 G 力，都會用 VGS 計量表顯現出來，這時玩家沒有適時作出回應，車子將十分難以操縱，遊戲中除了精心設計了十多條的虛擬賽道之外，也收錄世界知名的賽車跑道於其中，頗有與《Gran Turismo 4》一較高下的意味。



ATLUS



ATLUS 以《女神轉生》系列而聞名，而這次新一 [illegible] 神轉生遊戲將要搬到線上去，其名稱為《真・女神轉生 Online IMAGINE》，遊戲背景是 21 世紀初的日本，在經過 [illegible] 行，玩家就是扮演這年代的其中一名角色，並繼之前女神轉 [illegible] 將其合體，至於遊戲中玩家要稱為 (L A W)，這是為感 [illegible] RPG。為了慶祝勇者機器人系列卡通 15 週年紀念，所以將推出《新世紀勇者大戰》，將收錄各年代勇者卡通的機器人 [illegible] 十分受人注目。

SQUARE-ENIX

SQUARE ENIX除了繼續推廣兩大RPG名作（《FINAL FANTASY》、《DRAGON QUEST》）之外，現在也在致力推廣它們線上遊戲的服務「Play Online」，除了已上線的《FINAL FANTASY XI》、《CROSS GATE》（魔力寶貝）都繼續推出資料片之外，SQUARE-ENIX還繼續開發出2個新遊戲 PC的《FANTASY EARTH THE RING of DOMINION》以及PS2的《Front Mission Online》，同時也準備代理《EverQuest II》進入日本市場，可見得他們的野心。

DRAGON QUEST VIII

對應平台 ▸ PS2　　遊戲類型 ▸ 角色扮演
發售日期 ▸ 11/27　　販賣價格 ▸ 日幣 8800

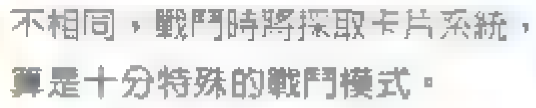
被譽為日本國民RPG的《DRAGON QUEST》（勇者鬥惡龍），終於在等了4年過後即將推出第8代了，這次依舊是由堀井雄二負責劇情跟遊戲企劃，鳥山明負責人物圖像（不過……角色們還真有點像七龍珠角色……汗），這次最大的變革就是充分利用PS2的硬體功力，讓整個畫面全3D化，除了新角色的3D化，舊有怪物也都以3D呈現，而且3D成像看來柔和，完全沒看到明顯的多邊形痕跡，讓人完全不會有看不習慣的感覺，是今年底必玩的RPG。



KINGDOM HEARTS II

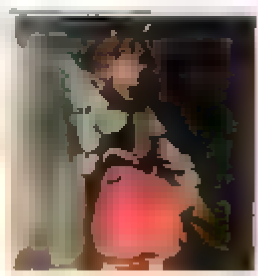
對應平台 ▸ PS2　　遊戲類型 ▸ 角色扮演
發售日期 ▸ 未定　　販賣價格 ▸ 未定

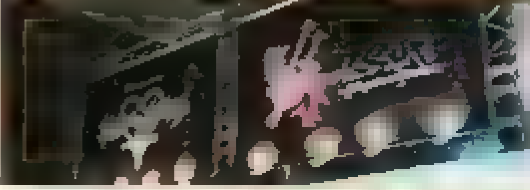
《Kingdom Hearts》是2002年SQUARE與迪士尼合作的全新系列RPG，裡面引進了很多著名的迪士尼卡通人物，如：米老鼠、唐老鴨、高飛狗……等，如今即將推出第2代，2代故事將發生在1代劇情的1年之後，雖然主角沒有更換，不過將會換上全新服裝，主角甚至還可以使出二刀流的攻擊方式，而前作的謎團也會隨著故事進行而逐漸明朗，玩過1代的玩家可別錯過《Kingdom Hearts II》。除此之外，該系列也推出了一款GBA的遊戲—《Kingdom Hearts CHAIN OF MEMORIES》，而故事則是安排1-2代之間銜接的劇情，遊戲方式則與原作大不相同，戰鬥時將採取卡片系統，算是十分特殊的戰鬥模式。











DRAGON QUEST&FINAL FANTASY in いただきストリート Special

對應平台 ▸ PS2　　遊戲類型 ▸ 益智
發售日期 ▸ 2004 12 22　　販賣價格 ▸ 日幣 6800







去年還在想SQUARE與ENIX合併，應該會出些將兩家公司名作合而為一的歡樂對戰遊戲，不過去年沒有看到，也許是那時剛合併來不及企劃，而1年過後，終於有了這類的遊戲，這款遊戲是標準的大富翁遊戲，不過角色全部都是DQ跟FF中特有名的角色（如：FF7的Cloud、Tifa，DQ5的主角……等），當然也有2大明星—史萊姆跟陸行鳥，而且值得注目的是，全部都變成可愛的Q版，而大富翁地圖都是依照原本FF7、DQ5的感覺去繪製的，讓人十分有興趣想來玩玩看！

SNK PLAYMORE

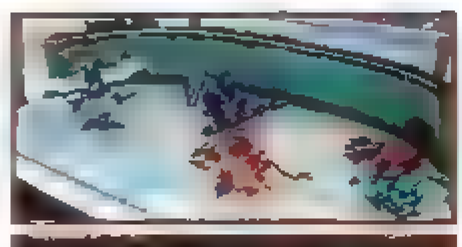


BANDAI

BANDAI 這次參展了很多遊戲，真是族繁不及備載，大致上分為鋼彈系列跟卡通漫畫改編系列，其中鋼彈SEED終於開始改編成遊戲《機動戰士ガンダムSEED 終わらない明日へ》，為PS2上推出的3D動作戰略遊戲，另外也有些可愛的SD鋼彈遊戲，慣例的鋼彈跟Z鋼彈系列遊戲也繼續出下去。卡通漫畫改編則有《NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー》（火影忍者）、《ケロロ軍曹 メロメロバトルロイヤル》（Keroro軍曹）、《名探偵コナン 大英帝國の遺產》（名偵探柯南）、《金色のカッシュベル！！2》（魔法少年賈修）、《宇宙戰艦ヤマト イスカンダルへの追憶》（大和戰艦）……等，其中筆者最想玩的就是NARUTO了，這次可用角色大增為30幾名，對戰起來一定很過癮。



TOMY





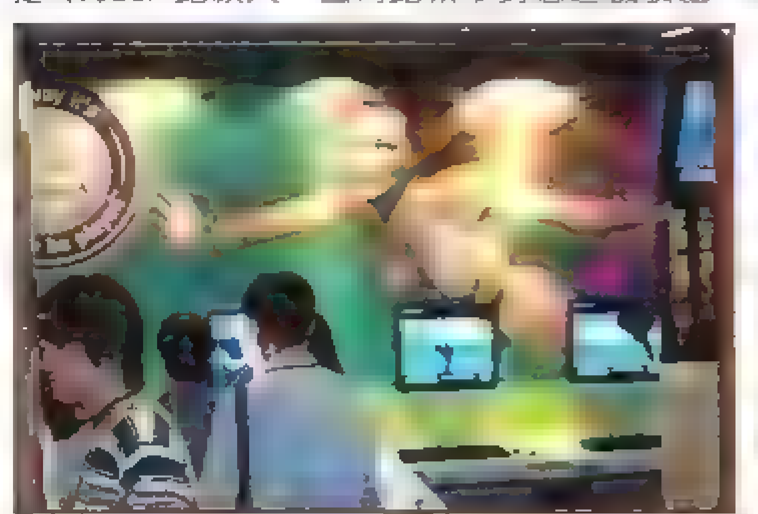


TOMY 這次參展重點依舊以ZOIDS以及NARUTO（火影忍者）這2大主題類型遊戲為主，其中ZOIDS有推出3個作品，分別是，GC上的《ZOIDS vs III》是受歡迎的3D動作遊戲的第3代作品，這次除了支援4人對戰外，還實現了玩家要求的空中戰鬥。PS2上的《ZOIDS STRUGGLE》則是全新的3D格鬥遊戲，引進了簡單的格鬥操作模式，玩起來將會更容易上手，此外，玩家ZOIDS的裝備還可以依照自己喜愛作更動；GBA上的《ZOIDS SAGA フューザーズ》則是卡通改編的RPG，預計登場人物會超過70人以上。而NARUTO這邊也有3款遊戲，GC上的《NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戰！3》是十分受歡迎的3D忍者格鬥遊戲，這次除了追加新角色外，還追加了3人合體奧義，對戰中可以叫出夥伴來亂入，來一起給予敵人極大傷害；GBA上的《NARUTO-ナルト-ナルトRPG》顧名思義是款RPG，裡面將會完整呈現出火影忍者的世界，並收入超過140種的術可供使用，玩家將要以成為「火影」為遊戲目標，GBA上的《NARUTO-ナルト- 最強忍者大結集2》則是橫向捲軸動作遊戲，這次的角色尺寸將比前作大2倍，而且支援通信，可以與朋友一同攻略故事模式，也可以4人連線對戰。另外，頗受讀者喜愛的《いちご100％》（草莓100％）也即將改編成戀愛模擬遊戲，預定年底在PS2上發行。



NVIDIA & ATI

兩家顯示卡大廠正式在東京電玩展開戰，雙方都展示出許多合作對應的遊戲在現場，也提供試玩，以現場規模來看，還是NVIDIA比較大，也有比較多對應遊戲展出。雙方showgirl都是依照自己公司的代表圖像來設計（NVIDIA是人魚，ATI則是以紅色勁裝妹），這點挺有趣的。









irem

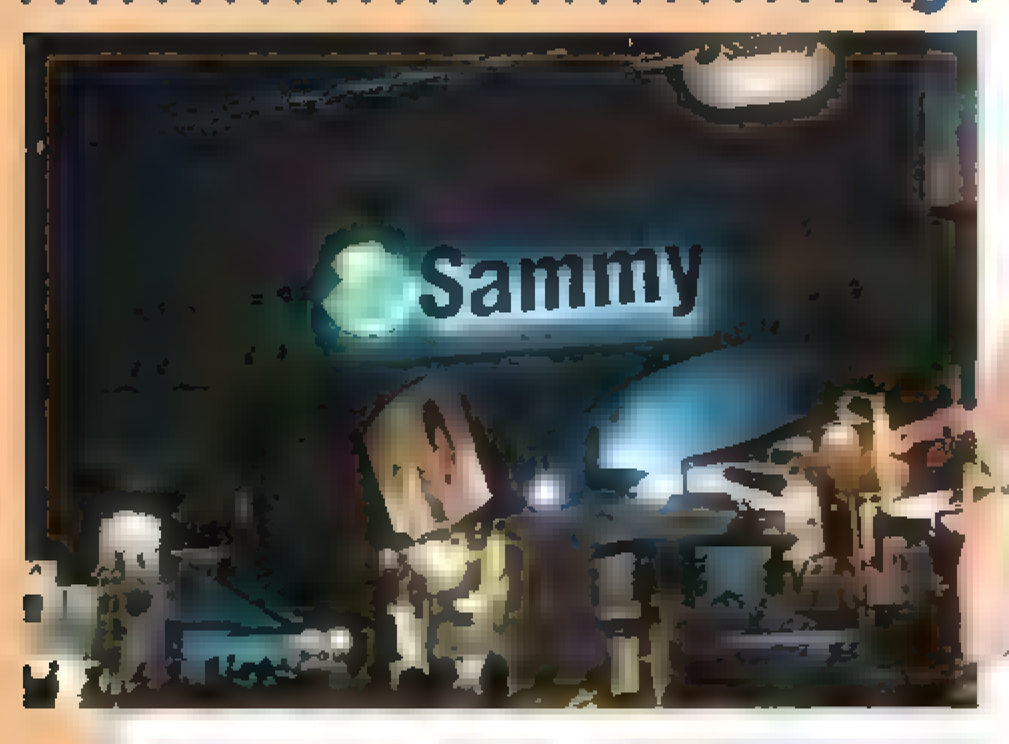
這是一家遊戲產量較少的遊戲公司，之前較有名的就是2002年所推出的《絕體絕命都市》，那種可以體驗大自然的天災威力的冒險遊戲，深受許多玩家喜愛，而如今即將推出2代—《絕體絕命都市2 凍てついた記憶たち》，現場完全就以這為主題，搭建出半毀建築物的佈景，玩家可以在這種佈景中試玩，還別有一番樂趣，2代遊戲中，處處可見地震、洪水來侵襲主角，更加進步的畫面將帶給玩家更深一層的恐懼。另外還有展出一款與2腳步行機器人互動的科幻動作冒險遊戲—《ポンコツ浪漫大活劇 バンピートロット》。







SEGA & Sammy



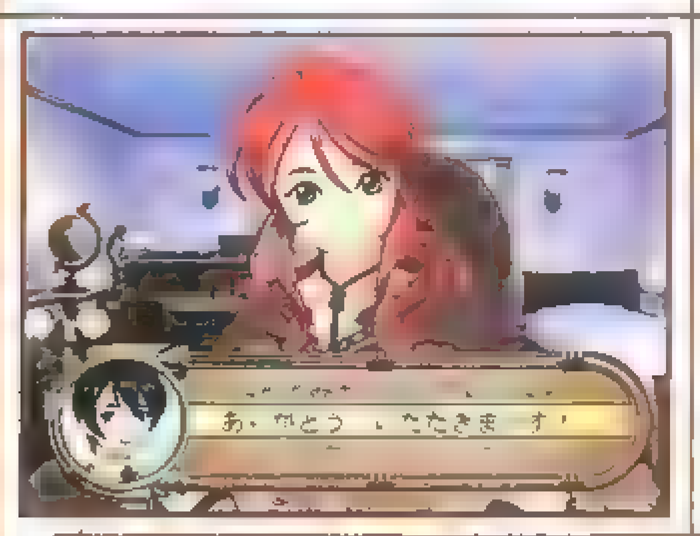
這次SEGA與Sammy一同參展，會場展出許多遊戲，除了一般的showgirl外，《SEGARALLY 2005》、《ぷよぷよフィーバー》都有特殊造型的showgirl在，《SEGARALLY 2005》還搬了一部SUBARU的跑車來，讓showgirl可以香車配美人。3D化的《獸王記－PROJECT ALTERED BEAST》也受人矚目。

サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～

對應平台▶ PS2　　遊戲類型▶ 冒險

發售日期▶ 9/22　　販賣價格▶ 5800

在《サクラ大戦V EPISODE 0 ～荒野サムライ娘～》的前傳推出之後，櫻花大戰終於要推出正式的第5代了，玩家在經歷過日本的帝都華擊團以及法國巴黎華擊團．花組之後，這次遊戲舞台拉到20世紀初的美國紐約（這裡還可以看到自由女神），玩家將要扮演紐約華擊團．星組的成員，遊戲主角喜次是19歲的大河新次郎（大神一郎的外甥），將與其他5位女夥伴來一同駕駛蒸氣機器人，為保衛紐約家園而戰。







ぷよぷよフィーバー

對應平台▶ PC　　遊戲類型▶ 益智

發售日期▶ 9/24　　販賣價格▶ 日幣4980

《ぷよぷよフィーバー》是魔法氣泡的最新作品，雖然去年就已經介紹過了，這次之所以在介紹一次，是因為它實在是同時跨太多平台了，竟然有PS2、XBOX、GC、DC、AC、GBA、PC Windows、PC Macs、手機……等9個平台已經推出了，目前也預計登陸NDS、PSP這2台新的攜帶型主機上，合計總共11種版本，真的是有史以來跨最多平台的遊戲，而幫忙拍攝《ぷよぷよフィーバー》CM的代言人是松浦亞彌，這次SEGA也特地請松浦亞彌幫忙拍攝《ぷよぷよフィーバー》的宣傳影片，這段影片在會場上強力放送中。



Shining Force

對應平台▶ PS2　　遊戲類型▶ 角色扮演

發售日期▶ 2005 預定　　販賣價格▶ 未定

90年代的《Shining Force》（光明與黑暗）系列遊戲，受到極多玩家的喜愛（筆者也是其中之一），現在終於該系列要推出最新作品了，這次將在PS2上推出RPG，而這次作品的角色設定將由畫過《少年藍球夢》、《F5偶像傳說》的漫畫家－西山優里子來擔任，看到以前熟悉的半人馬、鳥人、獸人、機器人…等再度出現在玩家面前，多少都會引發一股懷舊的心情。另有一款遊戲叫做《Shining Tears》，也是參考之前《光明與黑暗》為背景的RPG，獨特的是戰鬥系統是採用Q版造型的角色來進行操縱戰鬥。



TAITO

NAMCO





NAMCO今年滿50週年了，會場到處可見50週年的logo，連showgirl身上也有。NAMCO這次以招牌格鬥遊戲《鐵拳》為參展重點，其中包含大型電玩第5代，這次預定支援上網連線的功能，另外還有以Nina為主角的動作冒險遊戲－《DEATH BY DEGREES TEKKEN：NINA WILLIAMS》。此外，《太鼓の達人》也預計推出第5代，將收錄超過40首歌曲。全新遊戲《RJNE CHASER》是一款駕駛動作遊戲，玩家將要駕駛車輛進行各種任務，如有賽車、追蹤、逃跑等。另有展示3款PSP的遊戲，分別是問答遊戲《ことばのパズル もじぴったん大辭典》、賽車遊戲《新リッジレーサー》、以及角色扮演遊戲《T.O.E》。

KOEI

KOEI這次依然主打無雙系列，其中有即將在PSP主機上推出《真・三國無雙 藍稱》，以及剛剛推出的《戰國無雙 猛將傳》，另外，KOEI也即將推出《信長の野望Online》的新資料片－《飛龍の章》以及《決戰III》，不過現場只有動畫展示。

KOEI在女性向戀愛遊戲也是繼續推陳出新，推出了《アンジェリーク エトワール》、《遙かなる時空の中で3》。



TECMO







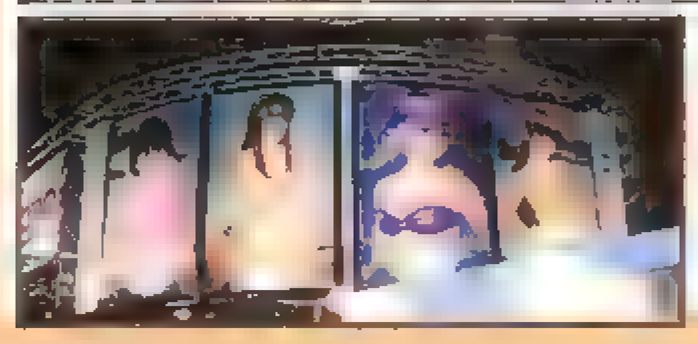
把自己旗下名作改編成手機版的遊戲，似乎是一種趨勢，TECMO這次將具有《REAL～零～》、《モンスターファームPOP》展出。96年在SEGA SATURN上推出的機器人動作遊戲，這次將在XBOX版上推出新作，名稱為《GUNGRIFFON Allied Strike》，玩家將駕駛著人型兵器「HIGH MACS」來與敵人攜鬥，預定支援XBOX LIVE的連線功能。

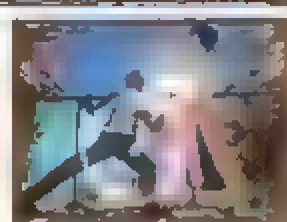
DEAD OR ALIVE Ultimate

對應平台 ▸ XBOX　遊戲類型 ▸ 線上 / 格鬥
發售日期 ▸ 2004 10 18　販賣價格 ▸ 日幣 8800

DOA向來以美麗妹妹作號召，讓不少"男性"玩家甘願掏腰包來買，而DOA的沙灘排球版更是讓人血脈噴張，而這次的XBOX版《DEAD OR ALIVE Ultimate》除了支援上網對戰外，更讓每位女角都有各種「泳裝」可以更換（穿泳裝去格鬥……大驚），真是擺明讓"男性"玩家們來花錢購買。



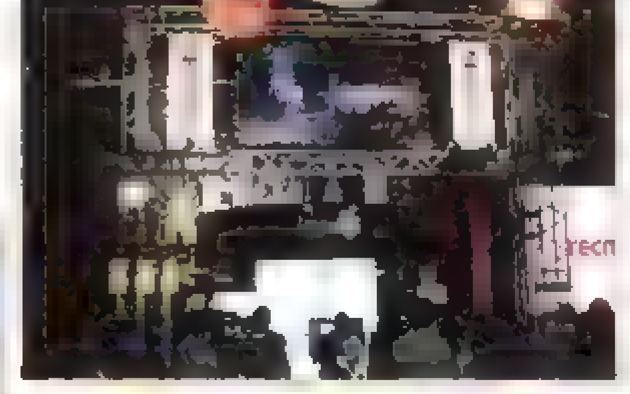




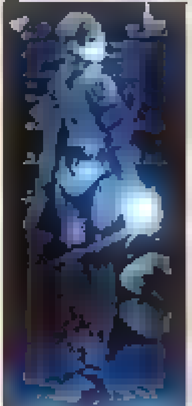
影牢II ─ Dark illusion─

對應平台 ▸ PS2　遊戲類型 ▸ 3D動作
發售日期 ▸ 今冬預定　販賣價格 ▸ 未定

這是一款蠻惡趣味的遊戲，玩家要安排陷阱來阻止追殺女主角的敵人，而陷阱真是千奇百怪，如：牆壁突然蹦出來、從天花板掉下大鐵球，地板打開底下是針山…等，玩家將可利用陷阱的特性及物理慣性，來連續讓敵人中陷阱，看著一直掉入自己所設下陷阱的敵人，真是會有一股莫名的快感^^，而2代玩法跟1代大同小異，不過畫面技術卻大幅精進，以前還覺得醜醜的多邊形，現在都變得十分不錯，推薦給想發洩情緒的玩家。







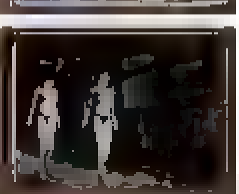
FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly

對應平台 ▸ XBOX　遊戲類型 ▸ 第一人稱 / 攝影
發售日期 ▸ 11/11　販賣價格 ▸ 未定

這個遊戲名字也許玩家們很陌生，不過提起《零～紅い蝶～》，我想大家就很清楚了，沒錯，這就是《零～紅い蝶～》的XBOX版的名字（也就是英文名字）。雖然是PS2移植過去的作品，但TECMO還是追加了新的系統在裡面，其中追加2種模式：FPS模式、生存模式，其中FPS模式就是完全以第一人稱視角來行動，相信感受到的恐怖會倍增，生存模式則是跟原本模式一樣，不過取消了體力的設定，玩家只要一碰到靈就GAME OVER，只有沿路上撿到的"鏡石"，可以代替主角承受一次靈的攻擊，讓難度大幅提昇。此外，只要達到特定條件，玩家可以獲得額外的動畫可以觀看，遊戲也提供比PS2版還多的服裝跟裝飾品（帽子或面具…等），讓玩家挑選自己喜愛的服裝來攻略，而且竟然還有泳裝…orz，結論…TECMO是間造福男性玩家的好公司。

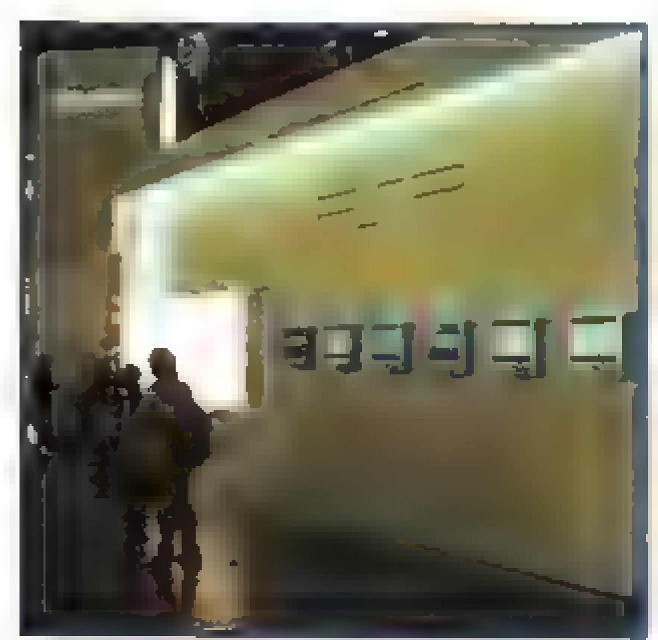






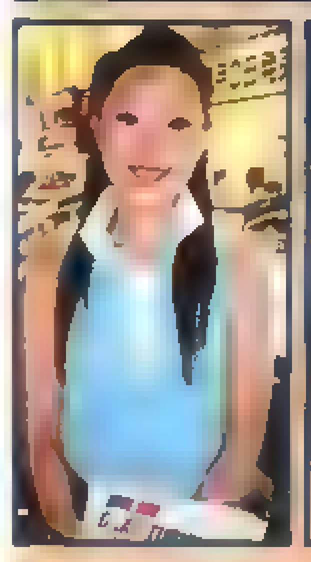
SONY PSP

SONY PSP終於正式實機展示在玩家面前了，這款攜帶型主機的第一眼印象就是「螢幕真大」，螢幕是4.3吋的16：9的TFT液晶螢幕，可展現出1677萬色，而操縱桿這方面，大致跟PS、PS2一樣，一樣有方向鍵跟SONY慣用[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]，以及1組的R、L鍵與類比搖桿，含電池共270g左右，不算太重，另外，大家所關心的光碟讀取時間，雖然比不上GBA卡匣式的速度，但比家用主機讀起來還快速，還勉強可以接受。而支援的無線網路通信功能，想必會帶給玩家更多的方便（出門就不用另外多帶一條對戰線了）。目前SONY本身預計推出的熱門遊戲有《天地の門》（關於劍術的動作RPG）、《どこでもいっしょ》（多羅卜口貓的新遊戲）、《ピポサルアカデミ～アーとっさり！サルゲ一大全集》（以可愛的嗶皮猴為主角的競技小遊戲）、《みんなのGOLF ポータブル》（全民高爾夫的攜帶版）。











MICROSOFT (XBOX)

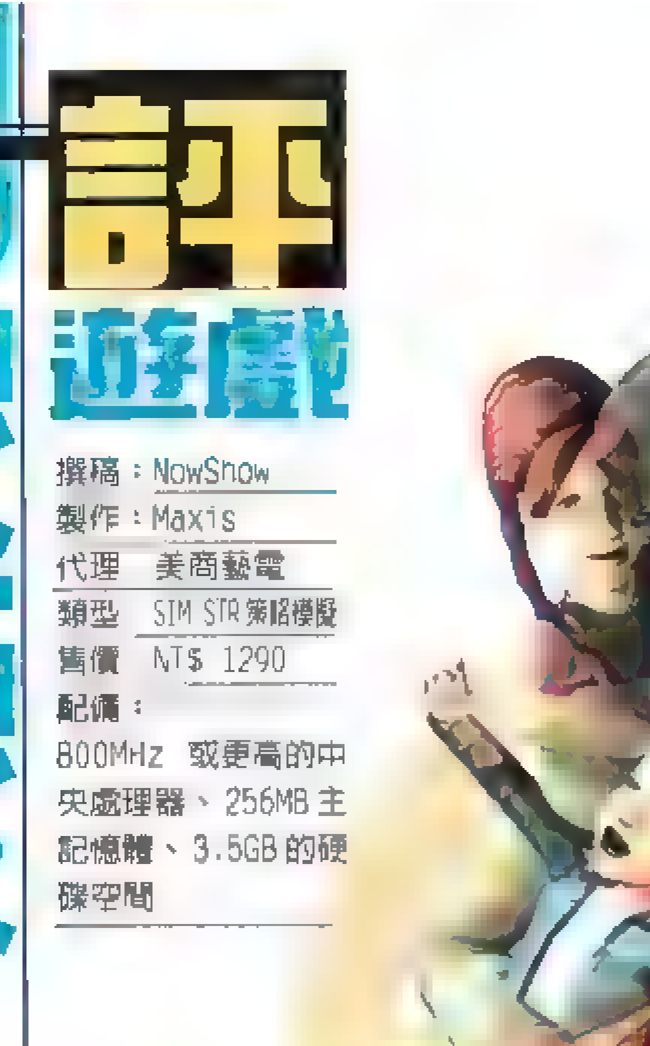
[illegible]致力以推廣XBOX LIVE[illegible]利用XBOX LIVE[illegible]內含XBOX專用的[illegible]4人對戰模式[illegible]Jade Empire[illegible]



動態變化的戰場環境
全新3D即時運算引擎
靈活的戰術策略AI



MASSIVE ASSAULT
全面攻擊
佳評如潮
Daily Game.....95%
PCNx Media.....93%
PC Game World.....92%
UGO.....90%
Game Zone.....85%
IGN.....84%
40家歐美媒體推薦，平均評價高達80.3%
gamespy：從未有過這麼好的策略遊戲!!
Strategy Gaming has never been so sweet!!
PC GAMER：無懈可擊的AI
Jeux-PC.com



模擬市民 2

撰稿：NowShow
製作：Maxis
代理　美商藝電
類型　SIM STR 策略模擬
售價　NT$ 1290
配備：
800MHz 或更高的中央處理器、256MB 主記憶體、3.5GB 的硬碟空間



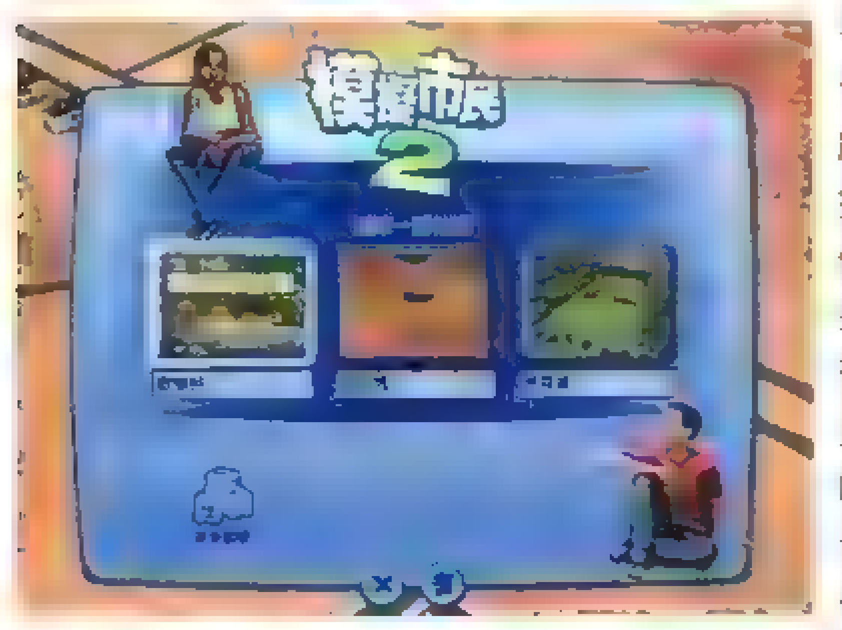
要舉出遊戲界後勁十足的幾款 Game，資深的遊戲人一定不會錯過《模擬市民》。四年間，不但長期盤據著美國銷售排行榜的龍頭，更破記錄的推出了高達七款主題資料片，可說是電腦遊戲史上，推出最多資料片的遊戲。玩家可別以為這只是 Maxis 的騙錢手段，這些資料片也能在推出後順利擠上銷售排行榜前 10 名的位置，在銷售數字上也頗為亮眼，可說是遊戲公司賺的飽飽，玩家玩的開心。

▲ 古色古香的中國建築，令人無法置信。

■http://thesims2.ea.com.tw/

最初的靈感來自《模擬城市》製作期

《模擬市民》最初的靈感來自於兩本書，「模式語言」、「認識漫畫」。一本描述的類似中國風水學，以不同角度分析室內建築設計對環境影響，另一本「認識漫畫」則提供了《模擬市民》中許多抽象概念，尤其人物在說話時所顯示的符號。這是當初《模擬市民》之父威爾．萊特在製作《模擬城市》時所參考的幾本書籍，然而這個啓發在著手規劃和構思之初，卻受到 Maxis 內部成員極大反彈，導致整個規劃期耗時長達九年之久，成員中反對的最大理由，是他們忽略了現代人需要「貼近滿足感」。Maxis 當初成功了製作了響遍遊戲界的知名作品《模擬城市》，也推出了不少款模擬作品《模擬農場》、《模擬大樓》，但這些模擬遊戲卻都沒有《模擬市民》來得這麼像人們的生活作息，他們疑惑著，難道玩[illegible]的電腦重複一遍他們已經厭煩的日常生活嗎？這個疑問在2000年《模擬市民》推出後即被揭曉，首先是來自網路上媒體的肯定，Game Spy 給了極佳的9.1分，接著話題引發討論，遊戲夾著不俗原創性及自由度，獲得空前的成功。接下來每隔一段時間 Maxis 就會挑選一個主題，以該主題發揮，製作新一代的資料片，截至二代推出為止，《模擬市民》的資料片已高達7片之多，這已經將創意發揮或開發人員對引擎使用的熟悉度，推到極限。



▲ 遊戲的選單介面



▲ 人物的動作都能有相當細微的演出

睽違四年之久的全新作品

於是在睽違四年後的今天，Maxis終於推出《模擬市民2》，這次以全新引擎，加入了DNA、遺傳等重要元素，終讓望眼欲穿的SIM迷得以滿足。先來看看遊戲的附屬程式美體工坊，會先介紹這個程式，主因在於這能創造出一個極度符合玩家的替身，包括 髮色、表情、輪廓、服裝，設定的幅度很高，已經熟悉《模擬市民》的玩家可以先來這裡創造一個人物，進入遊戲後使用，相信會有截然不同的感受。大大Maxis標題，令玩家十分親切熟悉，開頭動畫這次製作不俗但仍有缺憾，一代的開頭動畫是從無到有建立一棟房子，搭配一些生活片段剪輯，到了二代，製作小組並沒有掌握到幾個新的元素，遺傳、DNA表現、記憶及恐懼，藉由這些題材進行發揮，一方面介紹遊戲，一方面突顯要素，反而只是強調遊戲的3D畫面和更豐富的動作及事件，令人感到惋惜。進入遊戲遊戲後，畫面上依然維持了清新風格，不管是讀取或選單，每個環節都足可見製作小組用心。《模擬市民2》這次最大的特色不外乎是遊戲畫面跨進了全3D的門檻，自由的角度控制，能讓玩家能用各種不同的視角觀看家庭中的人物。鏡頭活動的靈活度提高，自然也會影響玩家的玩法，遠近視角，以及新增添的錄影模式，讓玩家搖身一變成為不折不扣的導演。3D引擎也決定了物體的表現程度，舉例來說：建築物的高度和樣式更為自由，網路上有玩家運用了幾個步驟，建造出極具現代風格的旋轉式階梯，以及橫跨在兩棟建築物間的空中走廊，建築物的高度也大幅的提升，是目前每個SIM玩家都在突破的項目之一。

小細節部份，《模擬市民》也不辱「模擬」二字，簡單的家電或設備，遊戲不但模擬了人物操縱設備的種種，更完整呈現每項設備特性，加上全3D的表現，玩家更可以用不同角度去觀看。其他像鏡子的反射或泳池的水，或許不及一些優秀的3D引擎所呈現出的效果，但在複雜的遊戲取向下，還能有此表現，以可圈可點來形容，並不為過。遊戲中資料量龐大，耗費的資源極高，最低配備並不能保證能流暢進行遊戲。以筆者的電腦：AMD 2.5G Geforce FX 5600LE 512MB在某些較複雜的場景下，都會出現延遲狀態，強烈建議每個玩家儘可能關閉所有常駐程式，包括MSN、ICQ，避免遊戲中途出現不順暢。《模擬市民2》雖然沒有如《毀滅戰士3》般殺手級的配備需求，但在硬碟的和記憶體的要求上並不低，配備不夠好的玩家在遊戲前要特別注意。



▲ 每個人物都會有目前的願望和恐懼的事物



◀ 電視上不正是《疾風滑雪板3》嗎？



▶ 玩家已經十分熟悉的一代小鎮

貼近真實人生的獨特要素

這代作品添加了幾個重點要素，其中最引人注目的便是DNA遺傳系統。在前作中，生育的特性是由電腦隨機決定，並不存在任何遺傳要素，缺乏了衍生特性。二代中孩子會收到父母的DNA遺傳，在頭髮、膚色等都會以2選1的模式延續下去，當然僅是這樣並不足以作為宣傳的重點，延續的部份除了上述外在遺傳，一些原有的技能或是特性，甚至恐懼或害怕的事物也將不斷延續下去，這些新一代的遺傳角色也會面臨老去、死亡的情形。玩家Run過幾輪後，相信已能很深刻感覺到新DNA系統帶來的不同之處。

另外一個前作未有的特點，就是願望和記憶系統，這十分貼近人類真實的表現，每個人物都會隨機擁有幾個獨特的願望，並在願望被滿足後，出現新的願望，除貼切的表現出人類慾望無止盡外，更藉由讓玩家設法滿足人物的願望，而達到遊戲和娛樂的目的。至於記憶系統，出現在人物對於某些意義特殊的事件，印象會十分深刻，例如：火燒房子或被男人拋棄，當人物再次見到同樣的景象，就會產生獨特的反應，這部分也反映出遊戲在遊戲特殊事件的動畫上，有相當豐富的表現，例如：初吻或Baby出生等，這代擁有的事件更多，包羅萬象的人生百態，待玩家一一挖掘。時間的變化也更為真實，遊戲導入了人生五階段以及星期的概念後，玩家可以計畫假日和上班的作息，另外也會有同學或同事會跟隨你回家。以一週的作息作區分的好處在於，每個時間點都更合乎常理，玩家不會面對剛吃完早餐，沒做多少事情又面臨晚上。

若能添加視點編輯器，將更趨完美

這次的操作系統大致延續了一代，對於已經熟悉一代的玩家，可以在極短的時間內便上手。遊戲也提供了簡單的教學模式，來讓沒玩過遊戲的玩家能順利上手，但這個模式真的相當簡單，不知是否Maxis對自己的作品太有信心，簡短的線性教學並不能真正引領玩家進入《模擬市民》的殿堂，許多新特色和要素也沒有在教學模式中充分的作出介紹，這些都有待玩家自己翻閱說明書或進入遊戲後摸索，對於一款續作的遊戲來講，這部分雖然沒有太嚴重的缺失，但仍舊有進步的空間。



▲ 所有的器材都是可以使用的

全3D的表現並沒有讓遊戲的操作顯得更為複雜，視角的變更特性只是會讓剛入門的玩家手忙腳亂，自由的視角當然對遊戲的言之實有提升作用，但其實玩家在實際遊戲時用的也不外乎是幾個主要的視點，建築時用的視點、操控人物時用的視點、觀看某些特殊物品或事件的視點。如果能設計一個視點編輯器，將常用的視點鎖定做成快速切換的選項，相信是更美好的一件事。



▲ 人物的互動藉由肢體呈現。

走跳於建築設計師和電影製作人間

《模擬市民1》就有建築和室內裝潢的功能，到了二代進入全3D，該項特性的威力更是大幅提升，甚至媲美專業的室內設計軟體。玩家如果擁有建築基礎底子，絕對可以依照你的想像製作出完全符合的場景，網路上就有玩家花了幾天的時間設計出中國風十足的庭園建物，三角屋簷、流水小橋，不得不佩服玩家巧思，更突顯了《模擬市民2》引擎上的傑出。較為可惜的是，剛從一堆資料片的一代跳入二代，物品部分相對來說少了一點，雖然一件物品可以有多種顏色，但是整體來說數量仍是有限，某些以往資料片有的東西，現在全都沒了，這部分可能還是要等未來資料片的推出，才有辦法彌補，而未來資料片推出後，相信能運用的資源更多，以玩家的手藝來說，更是有相當多發揮空間，往後要看到什麼更令人驚豔的建築作品，相信不是件難事。

成為導演相信也是不少人的夢想，用自己的鏡頭描寫出自己理想中的故事，的確十分令人心動。《模擬市民2》雖然不是專門設計出來讓玩家模擬導演的遊戲，但它所提供的錄影功能，卻使得遊戲多了不同的玩法，錄影模式中，玩家操作並沒有改變，軟體會將玩家目前執行的動作給攝錄下來，並且依照玩家的設備，來選擇不同品質的檔案。實際遊戲後發現，也許這真不是一塊專門用來模擬拍攝電影的遊戲，在人物的控制上，有時可能會出現不如預期的情況發生，而視角的掌控也不是這麼的方便，加上遊戲本身並沒有剪輯的功能，使得截取出來的畫面還得經過剪輯軟體進行搭配，才能擁有玩家理想中的效果。不過也許是筆者手拙，上網一看，有不少玩家已經製作出效果不錯的小段片，頗令人眼睛一亮。《模擬市民2》本身擁有不錯引擎的外在條件，倘若加入一些模組的搭配，使得人物控制及鏡頭轉換操作上更為簡便，相當具有潛力成為一款模擬家庭劇的拍攝軟體，搞不好接下來的資料片就是《電影人生》也說不定。看來年底除了製作《善與惡》的Lionheas Studios要推出的《模擬電影》外，還有一個已經誕生且有可能成為強而有力的競爭對手。



▲ 沿襲了1代的介面，上手容易





▲ 寂靜的黑夜，襯托出歐式典雅建築

◀ 喜怒哀樂全寫在臉上






畫面指數 10

精緻優秀的畫面表現，不辱模擬二字。



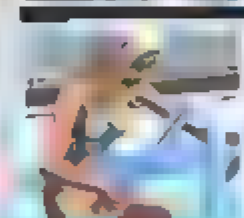
操控指數 10

延續了二代操作介面，全3D表現，並不增加操控複雜性



音效指數 8

清新的音樂曲風，恰如其份的音效表現，雖不亮眼但仍稱合宜。



內容指數 10

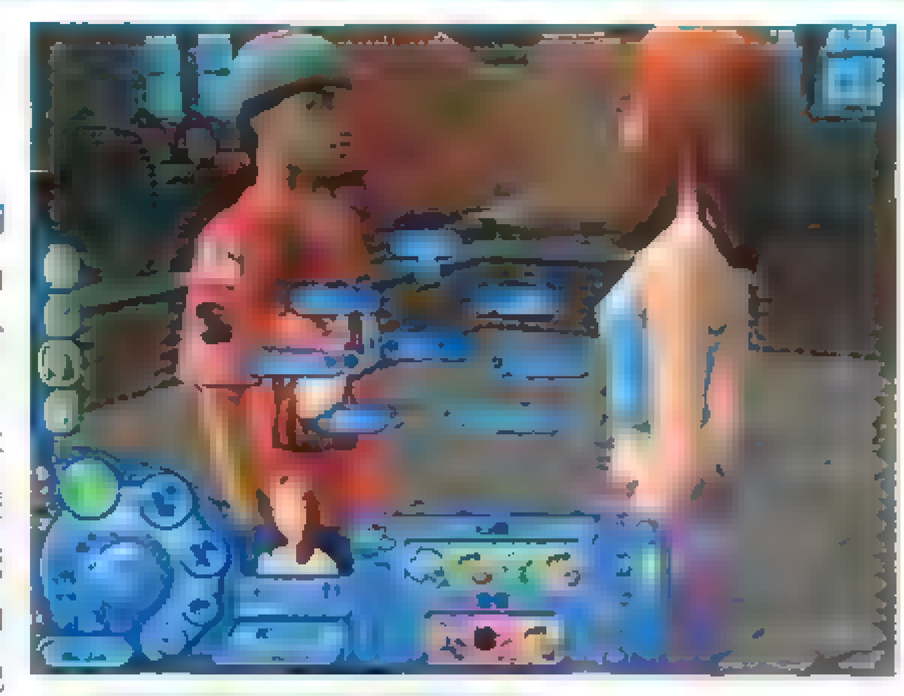
雖然只有三個預設城鎮，但新增要素，足夠玩到資料片的推出。

平均指數 9.5

模擬遊戲的最高指標，各方面均成熟，玩家不容錯過的優秀作品。

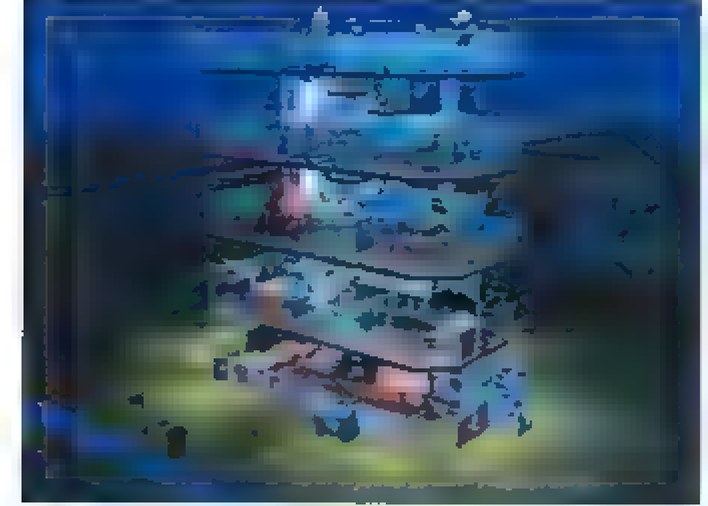
結語

音樂並非《模擬市民》強調的重點，遊戲中的曲目並沒有讓玩家印象太過深刻，大部分的時間是沒有主題配樂存在，但這也是遊戲的風格。雖然不見配樂的烘托，但在音效的表現上，遊戲是一點也沒有疏忽，《模擬市民》中人物講述的外星語我們聽不懂沒關係，我想他們在錄製的時候也不一定清楚自己在講什麼，筆者曾經看過一段《模擬市民》幕後製作特輯，正好是在幫遊戲中人物進行錄音，兩個人拿著類似情境表之類的東西，開始對話起奇怪語言，當中摻雜著肢體動作，煞是有趣，我想這些演員即興發揮的外星語，到底當時他們想表達什麼，恐怕也是未知之謎。其餘的音效表現足可用鉅細靡遺來形容，所有的器材家電都有自己專屬的音效，能力值不同的人物在使用同一項樂器所產生的音樂也不同，音響能撥放的曲目更多了，重要的是，這些音樂都能自行匯入，相當多樣且自由的選擇。



▲ 更多更豐富的動作可以選擇

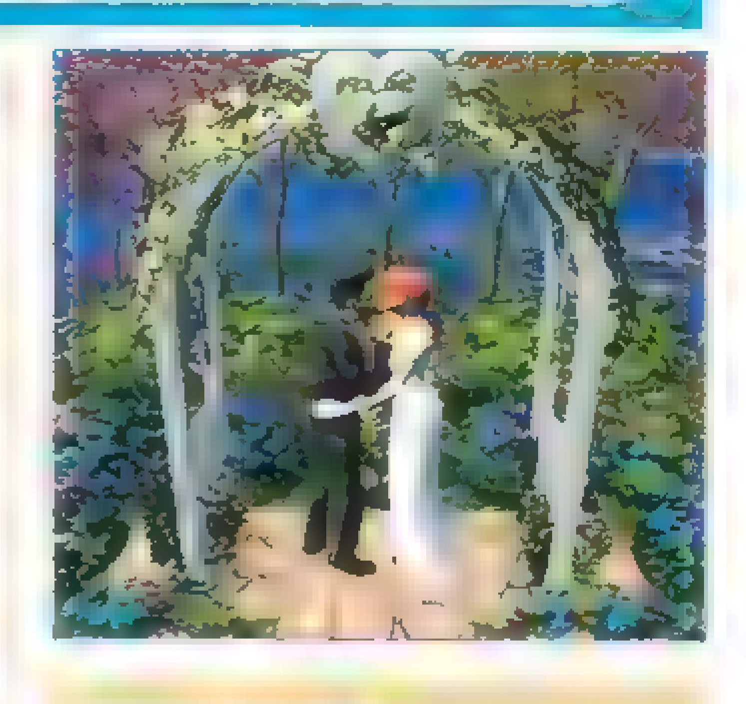
跨過了四個年頭，《模擬市民》已成長到一個階段，玩家在《模擬市民2》推出前都很疑惑著除了全3D的表現，Maxis到底還能帶給玩家什麼新的樂趣，事實證明，全新的DNA系統、恐懼和記憶、錄影模式，都改變以往《模擬市民》的玩法，加上外在全3D面貌，可稱的上是面子、裡子兼具，絕對有資格冠上二代的名號，也成功了接續了《模擬市民》奠定出來優良的傳統。製作人威爾·萊特這次沒有再花上九年的時間來構思新一代的作品，的確讓玩家鬆了口氣，也證明《模擬市民》是一套基礎架構完善的遊戲，要進行衍生或擴充都在於創意是否能突破，如此成熟的開發環境下，相信過不了多久，Maxis又會帶來新的資料片充實現有的《模擬市民2》。



▲ 現代化的辦公格局，向樓層的極限挑戰。



▲ 外星人也希望擁有自己的家庭和愛情



上手指南

❶因遊戲耗費的資源和記憶體需求極高，進入遊戲前，記得關閉所有常駐程式。

❷不時觀察成員的願望，在短暫的人生中，盡可能滿足他們。

❸別忽略成員恐懼的事物，小心觸碰到禁忌行為。

相似遊戲推薦



評 遊戲 REVIEW

愛神餐館MAX

撰稿 邪騎士
製作 火狗工房
代理 光譜資訊
類型 餐館模擬
售價：NT$ 599
配備：
P3-500、128MB RAM、600MB硬碟空間、支援DirectX內建32MB、支援DirectSOUND

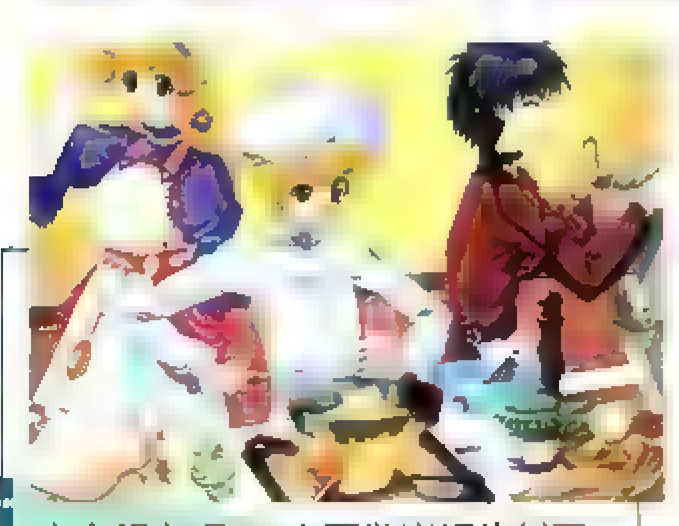
不知道玩家有沒有想過開家店賣點東西，把自己所喜歡的東西藉由販售的方法也推薦給別人，不過說真的賣東西這種行業真的要考量許多要素，像是明明是賣相同的東西有人可以賣得很好，但卻有人怎麼賣都賣不出去，所以說做生意除了要考慮到口才及生意頭腦之外，更要考慮地段及買氣等許許多多的問題，要是有一點點失策的話，可能就會虧大錢呢！不過玩本作，玩家便可以享受到開店的樂趣，而且還不用承擔那一份風險喔！

要去那好呢？

■官方網址http://www.ttime.com.tw/

為了夢想而前進

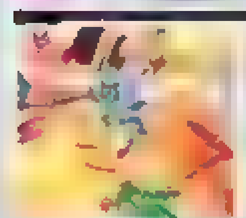
自幼由母親一人獨自撫養長大的主角－拉杜，由於他父親在他懂事之前便去追求終極料理之道，所以主角幾乎對於他父親的長相都沒有任何印象，然而向他母親詢問任何有關父親的消息，母親卻絕口不提，而主角為了查出父親的下落，便決定走上跟父親相同的道路－料理人之路，以便找到父親的消息。大概是血統優良再加上很有天份的關係，主角的名聲在短短數年間便響遍全國，更被皇家御廚給推薦，進入了「皇立聖斯蒙料理學院」就讀，而在這學院的第一年雖然相當地繁忙，可是他卻也因此邂逅了不少優秀的女性；而隨著時間的流逝，一年的歲月就這樣悄悄的過去了，課程也因此跟著改變，主角必須在這學年裡經營一家餐館，除了要打理餐館的事務之外，並得外出打獵、學習更高的料理，然而在這最後的一年裡主角能不能查出父親的消息？還是會隨著命運中的女孩，一起創出愛的夢想？這遊戲裡的一切，就等玩家好好地去品嚐...。



大家努力吧~一定要做出好的料理

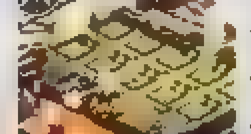
有些缺陷的劇本

本作的劇情如果細分的話，總共有數十條路線可供玩家選擇，每條路線都有著個性完全不同的女主角在等著玩家，相對的，玩家若想全部攻略的話那可就得花上不少時間、精力，而且本作的遊戲主題有別於其他SLG類型的遊戲，是偏向經營類型的，所以玩家可以在遊戲中一邊玩一邊體驗到相當特殊的劇情，再加上本作高達十來位個性不同的女主角們，保證可以讓玩家玩得很盡興。不過這樣的劇情安排也並非說是毫無缺陷，邪騎士自幼便很相信一句成語「鼯鼠技窮」，一個人會很多東西聽起來似乎很棒，但仔細的去探討該人到最後沒一樣技巧是相當精深的，而本作便犯了這個錯誤，遊戲中的女主角相當多，但每一位幾乎都沒有好好的去鋪設，常常在遊戲結束時會帶給玩家有種莫名其妙的感覺，而且攻略每一位女主角的模式都過於相同，幾乎都是有事沒事要一直找該女主角（各大假期要約出去，外出模式時要找她聊天），然後放假找她去約會，並和她研發料理以及去打獵提升等級之類的，而且說真的，本作要是一次只攻略一個女主角的話，會顯得玩起來空蕩蕩的，但一次攻略兩位以上的話就不太能拿到該女主角的GOOD END，常會讓玩家陷入兩難的局面（所以最好的玩法就是決定一位要攻略的女主角之後，再找一位女主角只是"玩玩"就好），要是每一位女主角能再多加一點特別劇情的話，並注意遊戲的起承轉合，那麼遊戲的劇本一定會更加的出色。



CG的繪製頗優秀，但整體畫面有些落後。

畫面指數 8





在操作上有些小問題，有點影響到遊戲進行。

操控指數 7

在音樂的安排上頗為用心，但沒有開頭、片尾曲頗令人失望。

音效指數 8

劇情頗多，但遊戲整體的高潮起伏不夠明顯。

內容指數 8

平均指數 8

雖然畫面上有點美中不足，但整體來說可說是一套相當有趣的經營、戀愛遊戲。

頗為多樣的玩法

本作的玩法大致上可分為四大類，戀愛的AVG、打獵時的卡片戰鬥、經營時的設計安排，還有當玩家和女主角的"廚力"都上升之後還可以創造出新的菜色，如果菜色配合的對，還可以發揮以小搏大的好處，讓自己的餐廳能在前期就可以賺進不少。本作的內容可說是統合了許多玩法，讓各方面的玩家都能滿足自己的喜好，像是喜歡卡片戰鬥的玩家就可以偏重在於"外出打獵"的部份，如果發展的好還有可能當上「格鬥料理家」，若是喜歡經營部份的玩家也可以多多研發新菜色，並好好的設計、安排自己的餐廳，如此一來還可能當上「大料理師」，要是玩家們兩種模式都喜歡的話，再多加把勁的話，說不定還有更特別的結局等著玩家喔！遊戲裡的卡片戰鬥雖然看起來沒什麼特色，但是只要玩家掌握了一點小訣竅之後便可以找到其有趣之處，而且在遊戲裡的每一場戰鬥其實都和接下來的劇情很有關，所以玩家最好能有因應戰鬥的準備。不過本作的遊戲部份也並非相當完美，像是在安排餐館內部的裝潢時，能轉移物品的角度有限，常會有很難安排的情況出現，而且很多玩家都會有一個看法，那就是錢到後期多到不知該如何花用，設計小組實在該為遊戲後期多多著想才對。



哇哩~這是怎麼一回事！

稍微遺憾的聲光

邪騎士在遊戲界打滾已經快10來個年頭了，所以對於遊戲畫面改進史也有點小小的研究，如果要把本遊戲的畫面找一段時期來定義的話，邪騎士很不客氣的說一句，本作的畫面程度大概只停留在四年前那畫面解析度還不怎麼高的年代，不知道玩家有沒有試過用全螢幕的模式來進行遊戲，如果有的話便不難得知，本作在遊戲進行時的畫面解析度實在是很低，畫面上常可以見到一粒粒，使得玩家感覺起來就好像在玩很久很久以前的遊戲一樣，不過就單單以原畫師的功力來說，本作的原畫師的功力可說是相當高的，不僅把遊戲裡的每一位女主角的特色都掌握到，更是把她們的特色和餐飲相互結合，引出遊戲的一大內涵，而且本作所附贈的「設定資料集」也頗有收藏的價值，相信一定會給喜好正版的玩家們不小的驚喜！其實本作的音樂部份，若只以BGM部份的表現來說是相當不錯的，可是如果以現今的潮流來說，是少了不少東西，像是語音、片頭、片尾曲等一律都沒有，真的令邪騎士有點失望…。

相當期待的結尾

本作算是一套頗有內涵的遊戲，也期待本作的製作小組－火狗工房，能再更進一步為廣大的遊戲市場立個新的標竿，相信他們所做的下一套作品會更好。最後，推薦想玩的玩家們一定都要買正版，本作所送的東西都相當不錯，連裝遊戲的盒子都相當的精美呢！



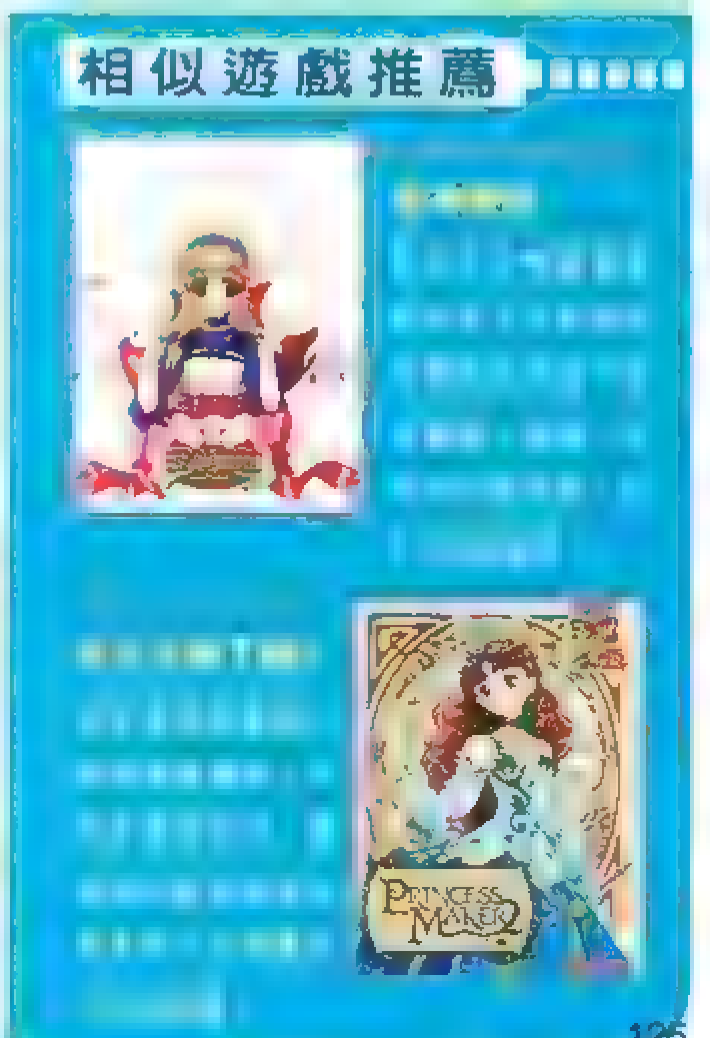
一起研發新菜色吧！

怎麼有個女孩從天而降…

上手指南

1. 若想要有好的結局玩家不能三心二意。
2. 在遊戲中菜色決定了一切，玩家要盡快和女主角學會新的菜。
3. 地圖事件掌握了許多CG，多走動多引發才是上策。
4. 中後期玩家若覺得錢多到沒處花的話，那不妨到工具店買一些能增強能力的果實。
5. 兩張或兩張以上相同屬性的卡一起使用魔法便可發動必殺技。（如果有學到的話）

相似遊戲推薦



評 遊戲 REVIEW

全面攻擊

撰稿　無聲羊
製作　wargaming net
代理　淇倫互動
類型　策略
售價　NT$ 650
配備：
Pentium III 600以上、256MB RAM、650MB硬碟空間、支援DirectX 8.1以上32MB顯示卡



■官方網址 http://www.massiveassault.com

總是無法抗拒「美色」的誘惑，一不小心就敗了造型美觀，功能卻不見得最佳的3C產品；垂涎編輯的姿色，寧可拒絕別家優渥的稿酬，承受近乎苦行的虐待；看到畫面瑰麗的遊戲，就忍不住想要染指…。《全面攻擊》就是這樣憑著硝煙彈雨、炮火連天的360度環繞場景，打敗同檔期其他類型相似且廣受矚目的遊戲，受到筆者的「眷顧」。然而，它的整體表現究竟若何？遊戲畫面是否真如在媒體上曝光的那樣燦爛動人？在零用錢只允許你挑一套遊戲買的情況下，它夠格成為本月份的首選嗎？且看下文分解。

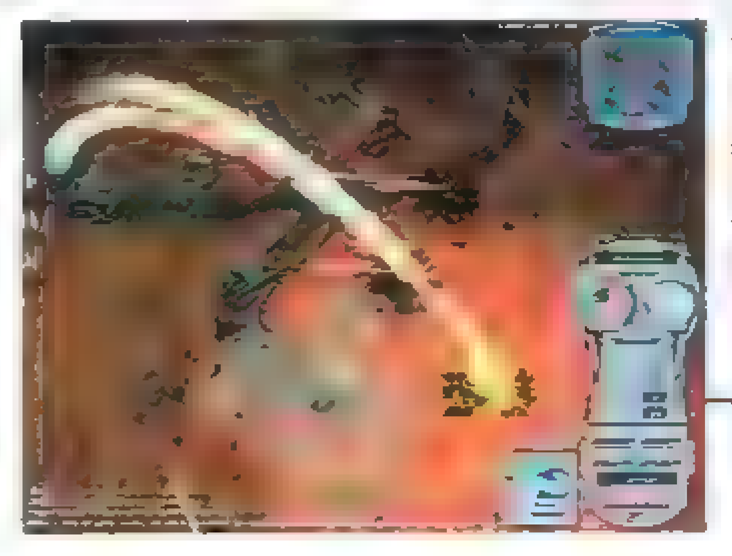


四種遊戲模式簡易上手

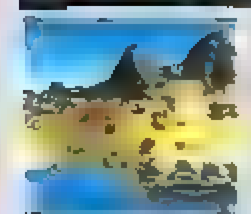
遊戲的時空背景架構在西元二十二世紀。人類社會終究無可避免地爆發了第三次世界大戰。在戰火平息後，各國同意和平相處，共組「自由國家聯盟」。孰料三十年的繁榮日子才過去，一個名為「幽靈聯盟」的組織突然在各地發動恐怖攻擊，企圖在地球上推動他們的獨裁主義，眼看著第四次世界大戰就要上演。與此同時，科學家們發現外太空有其他適合人類居住的星球，因此許多人紛紛移民到外星。不幸的是，「幽靈聯盟」並未撤消統治全球的野心，甚至打算稱霸星際。地球是躲過一場浩劫，但星際間的第一次大戰卻即將開打！於這個故事前提下，遊戲為單人作戰提供訓練、劇情、戰役和世界大戰四種模式。訓練模式其實就是教學，透過循序漸進的八個任務，玩家將學會基本的攻擊和佔領，熟悉各個戰鬥單位，並瞭解遊戲中所謂的「游擊反抗軍」與「表態」。劇情模式共有十四個難易度不同的任務，在此玩家將統率自由國家聯盟消滅興風作浪的幽靈聯盟。戰役模式有冰令的征服、天堂戰役、最後一役和革命之火四場戰役，每一場又各含4～6個不等的階段任務。世界大戰模式雖然只有七張地圖，卻是本遊戲的精華所在，玩家將體驗到《全面攻擊》的完整遊戲規則，雙人或多人連線對戰也是採用此模式。

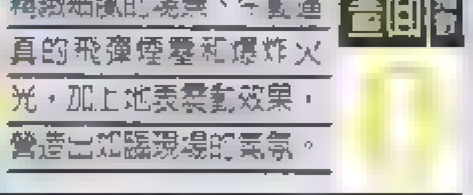
世界大戰考驗玩家智慧

相較於其他模式，玩家是依遊戲所指定的根據地和戰鬥單位來進行作戰，在世界大戰模式中，玩家首先必須公開地圖上兩個屬於己方陣營的國家，這就是「表態」，然後才可以分別在兩地建置軍事單位。接下來，就是回合制策略遊戲常見的移動與攻擊。結束該回合的攻擊行動後，國土內沒有敵軍的國家能獲得新資金，這時玩家可視情況需求，決定是否添購新的戰鬥部隊。最後，玩家必須決斷是否再讓同陣營的某一個國家表態，如此才真正完成一回合，輪到對方出擊。說來複雜的遊戲進行方式，在簡明的操作介面、充分的說明提示和訓練模式的輔助下，玩家學習的毫不費力，根本不曾注意到自己已學會這款遊戲的規則。話說回來，玩家在這整個模式中必須確定以哪裡為根據地、思考用哪些戰鬥單位才能克敵制勝，該否讓其他未表態國家曝光等等，每一回合的決策行動，對戰情都有舉足輕重的影響。所以說，世界大戰模式是集所有模式之大成，也最徹底地考驗玩家的戰略智慧。



◀隨著物件的爆炸，遊戲還配上地表振動效果。





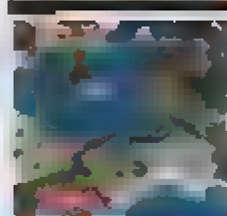
畫面指數 [illegible]

精緻細膩的場景、生動逼真的飛彈煙塵和爆炸火光，加上地表震動效果，營造出如臨現場的氣氛。



音效指數 [illegible]

遊戲中不斷發出各種警語和提示的女聲配音，真是叫人印象深刻。

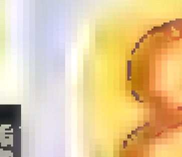


操控指數 [illegible]

操作介面簡潔，說明提示清楚，遊戲上手容易

內容指數 8

多種遊戲模式足以提供玩家遊戲充分的享受



平均指數 8

一款容易上手，不易征服的遊戲，世界大戰模式適合喜好戰略思考的玩家。

戰鬥單位挑戰玩家運籌

在遊戲開始不久後，玩家可能會被回合中每一作戰單位的行動（不論移動或攻擊）都可以反悔重來，而感到不可思議，實在很少有遊戲對玩家這麼「寬容」！探究其原因，筆者認為與遊戲的另兩項設定有關。第一，遊戲中雙方陣營各有含陸、海、空在內的13種戰鬥單位可選，這些單位依防衛力、攻擊力、機動力、射程和價格五項指數而產生差異。不同於一般戰略遊戲的科技樹系統，在《全面攻擊》裡僅取決於國家所擁有的資金多寡。當玩家控制的國家愈多，資金就愈多，所能增購的軍事單位也愈多。但每個國家所能增加的資金有其回合限制，因此如何利用手頭上有限的資金，打造進可攻、退可守的雄師，就是遊戲給玩家的一項大挑戰。第二，本遊戲竟採用如象棋般的作法，讓雙方陣營擁有性能雷同的戰鬥單位，也就是你有一隻「兵」，我就有一隻「卒」，單單長相不同罷了！在這種情況下，整場戰役中的戰術運用，當然比回合中的單兵行動來得更加重要，區區的「起手有回」又何妨？也就是說，當玩家進入狀況後，將發現更在乎的是某回合該補充攻擊單位，卻在當時的考量下添加了防禦單位，等到要反擊敵人時卻後繼無力；或是，某回合就該讓某國表態進入戰鬥準備，結果因為遲了一步，反而陷入挨打狀態。這種長程策略上的失誤，才真正讓人後悔莫及。

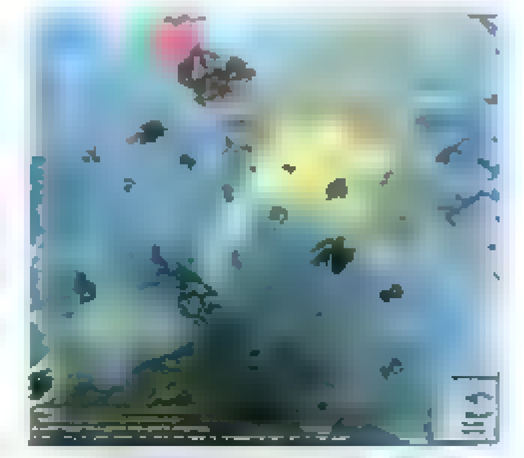




聲色表現具備相當水準

美術部分無疑是本作引人注意的焦點。筆者幾番測試後發現，想看到如上期雜誌所刊登那樣多炮齊發的壯闊畫面，根本很難辦到。因為，玩家每次下攻擊指令後，遊戲就會開始跑發射彈藥的動畫，若要見到另一管炮也開火，就必須快速且連續地下達指令。換句話說，想看到那種多管齊發的畫面，大概只有章魚先生用外接八隻滑鼠的電腦，才能辦到了。不過，總的來說，還是能瞧見煞有其事的地面部隊和海上艦隊，在精緻細膩的場景地圖上縱橫馳騁，給玩家營造出如臨現場、指揮大局的氣氛。而生動逼真的飛彈煙塵和爆炸火光，加上命中物件時所搭配的地表震動效果，更讓玩家具體感受到爆裂威力。至於，那個看起來像尚未黏合完成的轟炸機，就請各位看倌別計較吧！關於聲音方面的表現，背景音樂大致符合主題所設定的未來時代，音效則集中在戰鬥單位移動或攻擊時所發出的聲響。除此之外，那個在遊戲中不斷發出各種警語和提示的女聲配音，真是叫人印象深刻啊！

值得戰略思考玩家一試



▲ 飛彈煙塵令人印象深刻。

老實說，對於到底該給這款遊戲什麼樣的評價，讓筆者頗感困惑。因為，當初吸引筆者上鉤的那些氣勢磅礡畫面，在遊戲中幾乎不可能看見，這真正打擊了筆者過於天真的心靈。剝去這層外衣後的《全面攻擊》是什麼呢？一款容易上手卻又紮紮實實挑戰玩家謀略力與判斷力的棋戰遊戲！於是，喜歡即時戰略遊戲的玩家，可能被回合制的慢節奏、少量的戰鬥單位和缺乏變通性的增購單位方式所折煞，而打退堂鼓。這麼說來，也許唯有極端喜好戰略思考的回合制策略玩家會迷戀這款遊戲吧！

上手指南

❶掌握各戰鬥單位的優、缺點，配合時機及情勢需求，作不同的戰略思考。

❷請參考使用手冊所附錄的任務攻略。

相似遊戲推薦



評遊戲 REVIEW

特勤機甲隊6

撰稿：Alerzart
製作：日本工畫堂
代理 光譜資訊
類型 射[illegible]
售價：NT$ 750
配備：
P-III800Mhz以上，256Mb RAM，32M以上顯示卡，至少600Mb以上硬碟空間

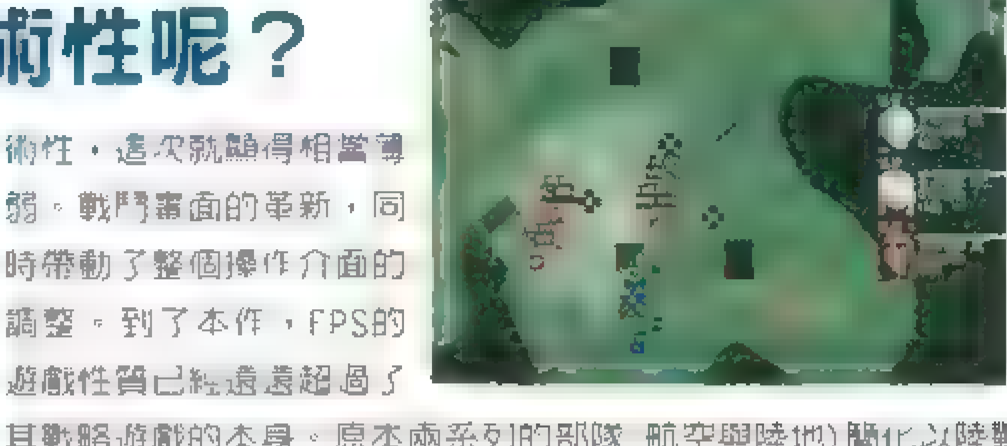


■官方網址http://www.ttime.com.tw

對於過去熟悉日本98遊戲的玩者而言，這是個家喻戶曉的作品。本系列作亦被視為是日本工畫堂的鎮社之寶。自1994年發行第一代以來，十年的時光過去了，該系列的第九部作品也在今年登場，向來以高戰術與擬真性著稱的《特勤機甲隊》系列，這次堪稱為一個嶄新的嘗試。在開始內文之前，筆者先簡單交代一下遊戲的背景。故事發生在地球以外的星球－惑星歐姆尼。自西元2455年開始，戰爭的火苗不停地在星球上蔓延。經過歐姆尼的獨立戰爭、「吉亞士」的內戰(一、二代的故事)，歐姆尼行星終於能夠穩定的重新發展。但到了西元2642年，歐姆尼聯邦與獨立的賈菲魯特共合國，兩者之間的戰火再度席捲了歐姆尼的大陸(三～五代的故事)。西元2653年，賈菲魯特戰役結束。但177特務大隊-DoLLS的再度集結，也代表著新的戰鬥即將到來…。

新的畫面、新的視野，但戰術性呢？

「極美的機械/人物設定」與「簡陋的戰鬥畫面」，向來是日本工畫堂戰略遊戲的特色。不只本系列作如此，該社的另一部戰略遊戲《魔導異元素》，即使是今年新出的最新作品《Sequence Palladium3 泡沫的天地》亦同。如此強烈對比的畫面組合，幾乎已經成為了該社的傳統。或許因為如此，《特勤機甲隊》經過一～四代的2D平面視角、五代的45度斜角視野，到了十週年紀念的第六代，終於改成全3D的戰鬥畫面。就這點而言，能夠看到機甲兵PLD確實回應出攻擊、移動、以及迴避等動作指令，我想所有的老玩家一定相當感動。不過，《特勤機甲隊》系列向來最令人推崇的高度戰術性，這次就顯得相當薄弱。戰鬥畫面的革新，同時帶動了整個操作介面的調整。到了本作，FPS的遊戲性質已經遠遠超過了其戰略遊戲的本身。原本兩系列的部隊(航空與陸地)簡化以陸戰PLD為主，戰略地圖的任務部署以及AP(行動點數)值的設計也一併取消，機甲兵與駕駛也預先設定完畢。任務成功或失敗並不會對遊戲本身造成影響，在您成功通過之前，也無法前進下一個關卡。總而言之，在過去必須注意或是事必躬親的事情，現在都已經簡化或事先完成。操作者現在必須負責的事情，就是操縱自己的隊長機，以及下達命令給隊員即可。或許應該說也只能做這些事情。老實說，這一切確實讓遊戲變得容易上手，但相對地也多少扼殺了玩者的決斷及戰略空間。回應上段所提，「FPS的遊戲性質已經遠遠超過了其戰略遊戲的本身」，此言並非空穴來風。這次不但戰術層面下降，遊戲難度幾乎已低到不需要任何謀略。坦白講，這次的人工智慧著實是造成這種現象的因素之一。





▲駕駛員變更畫面，附圖為這次參戰的全部隊員。

◀更換機體的畫面，圖為XB-10裝甲步兵。

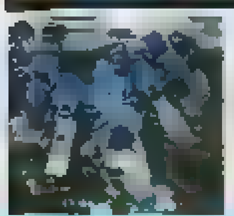



如同傳統的精美人物及機械設計，但在光影等特效設計上還可以更好。動畫品質不佳。

畫面指數 7

PLD左右搖晃的情形並不頻繁，若還以滑鼠控制瞄準得要些許不甚順手。

操控指數 6





大量的語音取消，以重現環境為目的的自然背景音。音效之間存在衝突情形。

音效指數 6

感覺偏重於FPS的遊戲性質，戰略空間與策戰要素較低

內容指數 6

平均指數 6

工畫堂新嘗試的作品，但同時也伴隨著一些可能成為缺失的缺點。

太有主見的人工智慧AI

很久以前，筆者曾經在友刊看過一篇關於人工智慧設計的文章。其中提到設計人工智慧，同時也就等於是在模擬設計者的思考。不過，《特勤機甲隊》系列向來應該設計的相當優異的人工AI，這次或許在設計時漏了一些額外的判斷式。一般而言，遊戲踏入3D領域的時候，往往容易發生因卡住而動彈不得，或是「障礙無視」此類的特殊現象。不幸的是，這些現象都可在本作中發現。簡單的說，您的隊友有時可能會朝著空無一人的牆壁射擊飛彈，或是隨著您的移動而不停的對著牆壁「撞來撞去」。這種令人啼笑皆非的情況，一旦障礙物的數目一多，則將會是司空見慣的事情。祇有如此而已嗎？說真的，如果祇有如此，筆者可能就不會特地以一個標題來提這個部分。這次177大隊的隊員們都非常有意思，明明手持遠距離的攻擊武器，她們卻勇往直前地衝到火網，進而觸動敵軍攻擊。遇到敵人圍攻時，無視於退後的命令，依舊堅守崗位而不肯撤離。至於敵軍的動態，在絕大多數的情形下，在它們確實發現您的蹤跡以前，即使周遭身處槍林彈雨之中，依舊穩定的「不動如山」，絲毫不會有所警戒。在這種戰鬥環境下，雖然隊友不太配合，但搭配異常冷靜的敵軍，戰略計畫應該是幾乎派不上用場。因此，遊戲中大部分的關卡，「一人部隊」或是軍團的集體攻擊，搭配好適當的武器，應該是完成任務最常依循的模式。曾有人說，人工智慧是戰略遊戲的靈魂，那麼，本作的靈魂核心，看來恐怕還沒有構築完整。

消失的聲音以及干擾下的音效

自三代開始，遊戲中的人物開始加入語音，先不論最近的五代，即使是2000年的四代，亦保有這項優點。全部共計28位的角色，也都各有其專屬錄製的語音。到了本作，人物只剩下12位，語音同時也刪減到僅剩任務時的簡報，其餘的耳語則隨之沉默。另外一項改變是，或許為了配合3D畫面營造出實感效果，在戰場中的BGM，配合環境改以自然的背景聲取代過去日式風格的配樂。如果說這是製作者的用意，那就不算是缺點。但對大多數的玩家而言，能否適應這樣的感覺就還是未知數了。比較有問題的是，在於效果音彼此之間的互相干擾。簡單舉個例子，當隊友發射一枚飛彈後，接下來的下個聲音有時可能就會硬生生地把飛彈呼嘯而過的聲音蓋過。所以說，您可能會看到飛彈無聲地飛到敵人的跟前。無怪筆者直呼，這莫非是模擬戰場上的干擾效果？嚴格來說，語音與BGM的部分，對於不適應的玩者而言，最多只能算是遺憾。但效果音之間彼此衝突就確實是個BUG，這或許是接下來的修正版本急需改正的問題之一

從零開始

「實驗性質濃厚的試驗作品？」，這是網路上大部分網友的心得。如果硬要與過去的系列作相比，這次在戰鬥畫面確實改進許多。許多沿用已久的系統也在這次大幅更新。話雖如此，許多自三代以來就存在的隊員還是保留下來。這次這種新系統、舊成員的組合，是否可以視為工畫堂JSAGI SAN TEAM承先啟後的新時代宣言？筆者可沒有那個能耐斷言，這個問題的解答還是請各位自己等著看吧。不過，這款堪稱從零開始的十週年紀念作值得一試嗎？請您先想想從零開始這句話的意思，我想您就知道筆者會回答什麼。

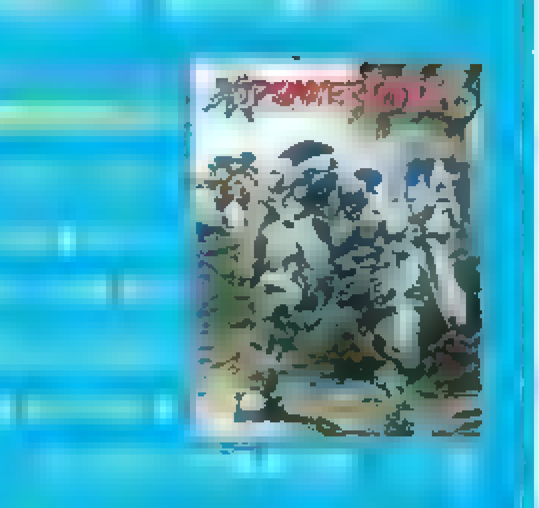


上手指南

1. 操作手冊非常重要，看仔細後再出發會有幫助的。
2. 穩扎穩打，除非必要，不要任由隊友到處亂跑。
3. 武器的射程與攻擊方式要留心，否則容易發生彈藥將盡，卻無一記命中的慘況。
4. 遠距離高火力的武器最好親自使用，隊友往往無法發揮其應有的效果。
5. 飛彈幾乎是必備武裝之一，記得替隊伍所有人至少裝上一台。

相似遊戲推薦





REVIEW

評遊戲

沉默小組 1943

撰稿：金名志
製作：Nival Interactive
代理：光譜
類型：回合制戰略
售價：NT$ 980
P III 600MHz 以上、128MB RAM、2GB 硬碟空間、GeForce2 MX 以上等級，支援 DirectX 9.0以上

俄國超級遊戲設計大廠 NIVAL 的強作又一發，對於喜歡策略性高的戰爭遊戲迷來說，《沉默小組 1943》的遊戲性令人吃驚，內容上過關需求注重六人小組的特殊能力合作，因此還兼採了《暗黑破壞神》般的角色技能系統與裝備系統，瞬間爆頭與無聲割喉又有《CS》的色彩在裡頭，值得一玩再玩，花上許多時間重複過關，實際上遊戲系統也容許一再重複玩同樣的關卡，不僅可以累積角色技能經驗值，也可以達到每次以不同方式破關的新鮮感。底下是就是針對遊戲內容優缺點與進行方式的分析。

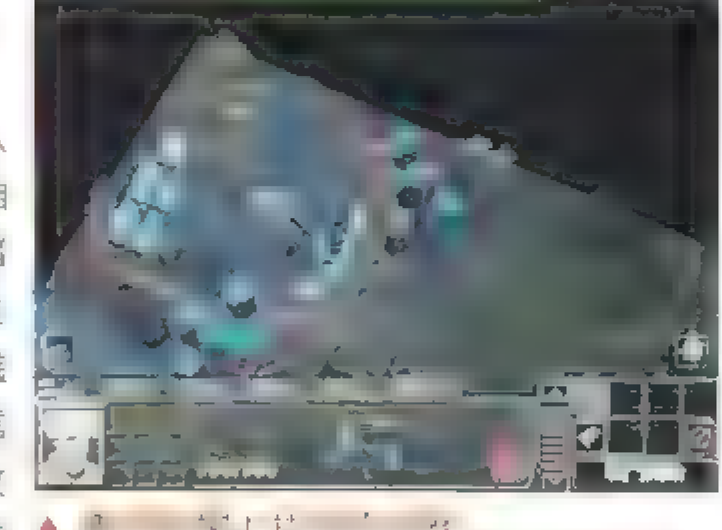




■官方網址 http://www.ttime.com.tw

無限寬廣的自由空間

本作將自由兩個字詮釋的淋漓盡致！首先是人物的創造，雖然六人小組一個蘿蔔一個坑，正好六個職業：戰士、狙擊兵、偵查兵、擲彈兵、醫務兵、工兵各配置一人，而各種職業也有不同的角色配點需求，但是這個遊戲是自由的，即使把一半的隊伍成員都換成戰士也無不可，自創角色時也可以把能力配點改變，創造出射擊能力超強的醫務兵，不只能夠射擊還會補血，擔心主角掛掉導致遊戲結束，也可以把主角體質調高變成血牛，一切都隨各位意思，只不過若是後期不好過關，大家可得多想些神奇的過關方法。而且就算沒有帶上戰場，基地內的角色還是會升級，只是升得較慢一些，可能要多練練經驗值，因此大可將每個角色發展成不同的技能系統來使用，絕對不會讓各位失望。自創角色時，除了調整能力外，做出喜歡的頭部是重要的，畢竟洋人的審美觀就是跟咱們不大一樣，筆者是一定要用美女主角就是了，遊戲進行中，角色的發言會搭配其性格與文化背景，相當有趣。遊戲流程也有無限多種的過關方式，以狙擊手為主的隊伍只需要派偵查兵將敵人目標鎖定後，狙擊手可以用數回合來慢慢瞄準，一擊必殺，或是換種方式，偵查兵主力，全靠趁黑摸哨來解決。再不然全配備自動武器，正面憑彈數拼機率強攻也行，不過此時醫務兵可就不能少，所以在組成上有無窮的可能性。路線選擇上的自由度也相當高，可以在區域內不斷重複某些地圖來反覆訓練小隊，破關必備條件會指向一個最後的目標，但是過程可以由自己選擇，地圖上無數的隨機戰場，使得這款遊戲的耐玩度和自由度都大大提升，假如想要練功就去尋找戰鬥，不想練功就可以跳過隨機戰役而直奔必要路線攻略，一切都掌握在玩家手中。



▲ [illegible]



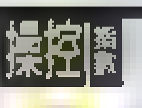


▲ [illegible]

◀ 即可看 [illegible] 中



畫面上非常注重物理結構之擬真，可說是本作重點所在。



可以用滑鼠全程操控，也可搭配大量之鍵盤快速鍵提升速度。

操控指數 8





音效主調是銅管與打擊樂器之組合，曲調符合本作背景年代。

音效指數 8



劇情過程中以有許多完成可能性，深具策略遊戲本質。

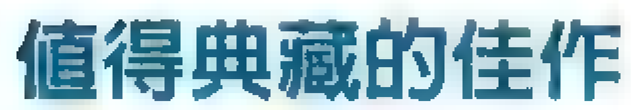
內容指數

平均指數 8.5

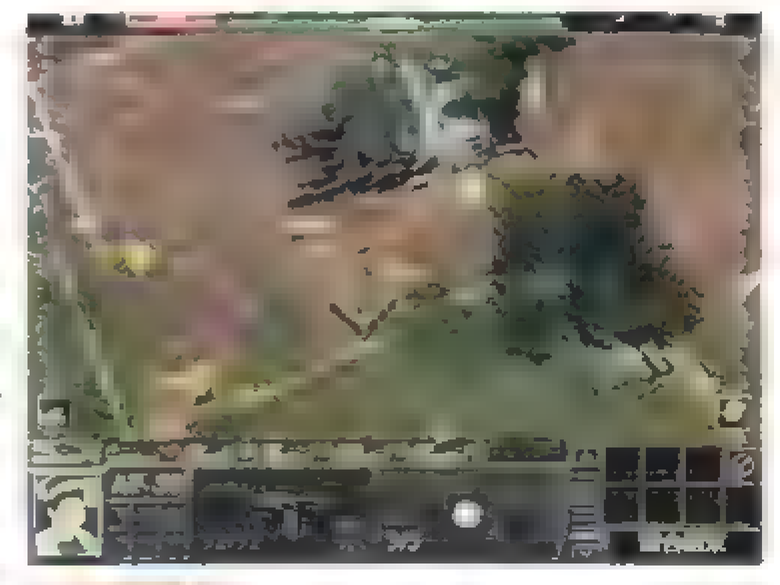
策略遊戲所需的許多要素，在本作的遊戲過程中一一浮現，不管是喜歡冒險遊戲、策略遊戲、戰爭遊戲、二戰狂熱分子，一定會沉迷於這款遊戲。

不可思議的物理擬真程度

本作強調視角的變化，實際上在遊戲裡視線範圍影響很大，看得到才打得到，看不到就準備被打。可以全部使用滑鼠控制，但是搭配鍵盤熱鍵會方便一些，假如不轉動視角就直接亂下指令，容易遭到不測的結果！遊戲進行中，有時會出現電影運鏡，例如：漂亮地爆頭，敵人攤倒的一幕等等，即使僅是遊戲的一般過場畫面都可在平凡中表現得非常華麗。遊戲中每一樣物品都符合物理定律，遊戲物體基本設定是先具備骨架，再貼上表皮，假如下層骨架被破壞，上層物品會掉落，所以可以攻擊瞭望台的底座或樓梯、地板使敵人掉下來。所有的木製物品都可以被打穿，油桶與炸藥被擊中會馬上爆炸，所以這些子彈的彈道、爆炸的範圍等等，都符合物理定律，保證跟李昌鈺博士的儀器一樣精密，還加上機率的影響，林林總總，期待各位發掘。不過當射擊技能、投擲技能太差的時候，打不到敵人沒關係，老是被自己人爆頭就糟了，因此打算發揚火力的時候，必須展開陣形，否則隊伍處在一直線上，後排的子彈在機率影響下，根本沒長眼睛，全往自己人身上招呼過去，背後中彈死傷可期，壯志未酬身先死啊！



值得典藏的佳作



回合制遊戲的重心就在於AI是否強大，本作沒有這方面的困擾，AI並不是靠著作弊贏玩家的，而是AI選擇的戰術比較好，而玩家犯上錯誤才會被AI擊敗，所以大體上達成了戰略遊戲的理想目的。角色養成系統基本上與RPG名作相當，技能樹、裝備攜帶空間、相關活動經驗值的設定，玩家大可停下來慢慢練功，即使是第一關也可以慢慢練到高等級，不過彈藥就要隨時搶敵人的來補充，而且也還不能使用對應的高階武器。假如角色的等級提高，遊戲進行會比較簡單，技能比較容易發動，當然就比較好過關了。在教學模式中，可以訓練移動、射擊和3D空間混合移動射擊的綜合訓練，算相當實用，初次接觸的玩家可以慢慢體驗。而在遊戲進行中，筆者認為本作裡頭行動點數的運用才是重點，中斷系統的設計使得先動手的並不會搶得先機，而是事先佔住好位置，然後保留行動點數的人才能搶得先機！其實這種注重行動點數的策略遊戲，使筆者想起《魔法門之英雄無敵》，行動步數的運用很重要，並非跑得快就好，最後是引誘對方浪費行動點數，然後我方以逸待勞輕鬆打是最好不過。舉例來說，先用偵查兵發現對方位置，再用狙擊兵爆頭，只需要一發子彈就可以，但是命中率的累積可能需要數回合的行動點數。而若是戰士的場合，以低姿態避免中彈，搭配自動武器拼彈數命中機率，所花的行動點數比狙擊手要少多了，因此對建築物攻堅時，還是要靠戰士。擲彈兵更不用說，一顆手榴彈對敵人的傷害效率可能比好幾回合整個隊伍的射擊效率還高。我想重度的戰略玩家應該不是僅滿足於用最簡單的偵查兵索敵狙擊手爆頭，而是追求最短時間破關、最少資源破關的病態等級才是競逐的重點。據聞國際版的《沉默小組 1943》已經增加了新職業，就讓玩家們拭目以待吧。



上手指南

1. 各種行動的行動點數記熟，尤其是武器所需行動點數。
2. 保留行動點數，等待敵人出現，中斷回合先制攻擊。
3. 高層平面對低層平面有射擊優勢。
4. 只要是木板作的都打得穿，包括地板！火藥與油被射中就會爆炸。
5. 應善用致命攻擊與近身自動武器多彈數射擊，才能在該回合就解決敵人。
6. 視線範圍是重點，從背面繞過去想幹麼都方便。

相似遊戲推薦



REVIEW

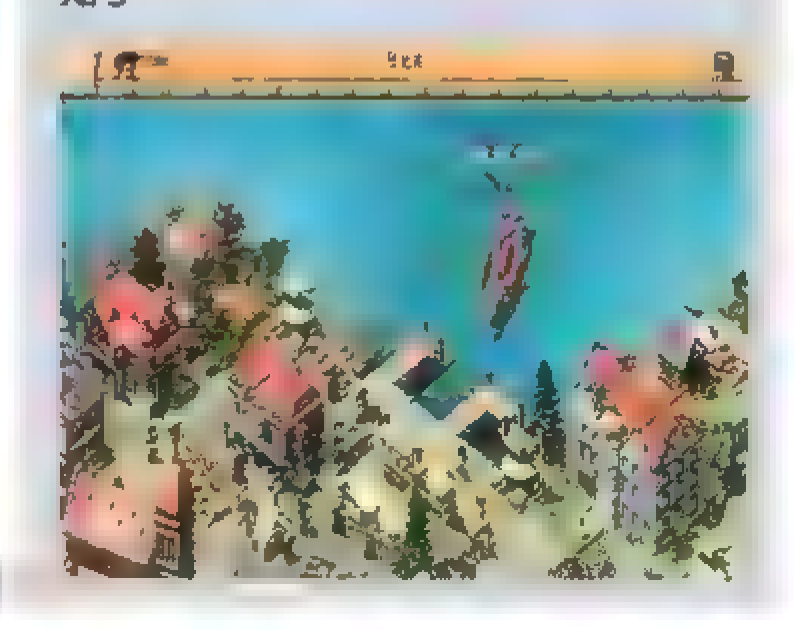
評遊戲

大航海家3

撰稿　吉他手
製作　[illegible]
代理　光譜
類型　策略經營
售價　NT$ 690
配備：
P II 300 MHz、256 MB RAM、相容於 DirectX 7.1以上內含32MB的3D顯示卡



想像十四到十六世紀中古歐洲時期的繁華熱鬧嗎？想成為商業上的霸主嗎？喜歡解任務、而且冒險嗎？那你就不可錯過這款「策略經營」類型的－《大航海家3》。在遊戲中，玩家們不是只有賺錢而已，還需要兼顧到城市中的事務，如此，在社會中的地位、聲望，才會逐步攀升。不過，像這樣受到好評的遊戲，還是存在著缺失，至於是什麼樣的缺失，在此先賣個關子，看下去你就知了。



■官方網址 http://www.ttime.com.tw/

讓自己的地位提升

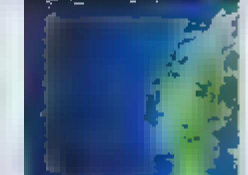
遊戲從開場動畫，揭開了序幕。在開場動畫中，一位老爺爺述說著他年輕的時候，進行海上貿易的種種。從一個默默無名的商店老闆，晉升為人人皆知的市長。我們可以從動畫中了解到《大航海家3》的遊戲方式、過程與目的。進入遊戲後，玩家們可以先到「教學模式」中，熟悉遊戲的操作及遊戲中的介面。在「教學模式」中，會有一套完整的內容，像是船隻的介紹、航行、修護；如何進行交易、生產、製造；如何建設城市…等，都會一一地指導你。另外，遊戲中還有「戰役」、「單人」、「多人」模式。「戰役模式」跟「單人模式」最大的不同，就在於戰役模式需要去達成某個目的，才算是完成此戰役；而單人模式則可隨玩家的需求，來決定是否設定遊戲目標，沒有硬性規定。在此，吉他手要建議各位新手玩家們一件事，就是當各位玩家們已經通過「教學模式」的洗禮之後，先不要急著挑戰單人模式，而是先到「戰役模式」中的第一道關卡，去更了解、熟悉遊戲的進行，而且遊戲中還會出現文字提示來幫助玩家，這在單人模式中是沒有的喔！《大航海家3》中，玩家們除了賺錢、做生意之外，還需要注意你在家鄉中的聲望，而且也要參與一些城市中的建設、事務，只有如此，你的地位才能逐步上升。因此，《大航海家3》中的遊戲內容就好比是你一生的事業。

新手不易上手的遊戲

這一款遊戲對第一次玩策略經營類型的玩家而言，會覺得蠻難的。因為會在不知道從何處下手，什麼時候該做什麼，什麼時候又不該做什麼；再者，此遊戲強調的不只是貿易，還要參與一些公共建設、城市事務…等，因此會讓新手玩家覺得很複雜不容易上手。因此，就像前面所說的，先到戰役模式把它所提供的文字提示，作個小筆記，等完全熟悉了之後再挑戰單人模式。遊戲的背景部分是值得稱許的。由於，遊戲中有氣候的設定，因此當冬天來臨的時候，你將會看見城市中的所有建築物都披上一層層的白雪，相當美麗；而當春天時節來臨時，大地就又恢復以往的活力。順帶一提的是，有些港口會因為季節的變化而封閉港口。遊戲中對於「城市」的描繪，也有相當好的表現，例如：城市中的建築物帶有濃濃的中古歐洲氣息；城市周圍的草地、樹木都描繪得相當用心。遊戲當中的另一個介面－海洋地圖，在海洋地圖上，你可以看到白白的浪花、活躍的魚兒及激烈的海戰…等，做得相當豐富且貼切。《大航海家3》在背景部分已經有不錯的表現，那其他的呢？別急！別急！繼續看下去。



◀老爺爺年輕時的意氣風發。

	有不錯的動畫及背景畫面，相當細緻、美好。	畫面指數	8
	可惜的一點，還有加強的空間，可再多做一些背景音樂。	音效指數	7
	容易、簡單、好操作，可惜今畫文字過小，看得有點辛苦。	操控指數	8
	玩家需要到官網，去下載更新檔，但更新檔只能解決一部分的問題，無法完全解決bug的問題。	內容指數	7

平均指數 8

適合想嘗試海上貿易的玩家，遊戲不僅只有賺錢做生意，更可以打造你一生的事業。

優質的動畫表現

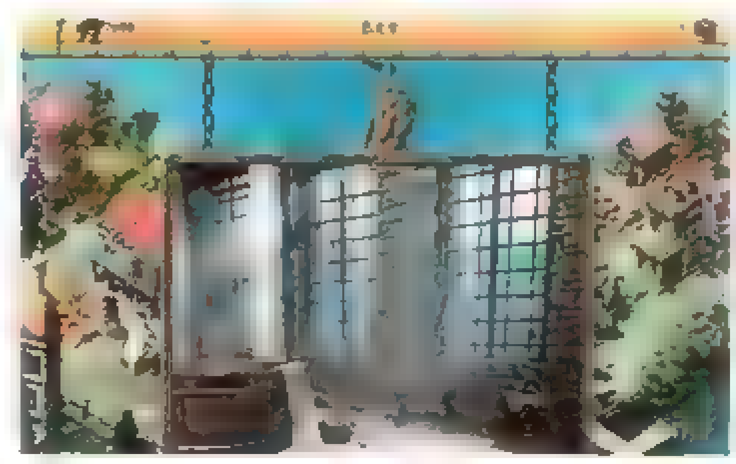

▲ 勤勞、忙碌的市民。

雖然遊戲所需的空間不大(600MB以上)，但是動畫及畫面部分表現的並不遜色。就像是遊戲開始前的開場動畫，動畫中老爺爺的臉部線條相當細緻，而且有很好的採光；再者，動畫中的人物也都相當生動，很難想像說這套遊戲只要600MB。在《大航海家3》中，會有許多的過場動畫出現，而且這些過場動畫的出現時機是當你觸發了某事件」。這些過場動畫也都製作的相當良好，可以真實地表現出事件的背景及內容。比方說，當玩家們在城市裡舉行慶典時，就會看到宴會的情況；當玩家們在海上輸送貨物之時，偶爾會看到海盜出沒的動畫；當你到酒館中尋找水手，你就會看到吐槽鄉村(？！)、凶神惡煞的水手…等，許多事件小動畫。在遊戲中每個城市都有市民，而這些市民並不是「死板板」的，而是「活生生」的，並且他們的外觀是相當地嬌小又可愛。在音樂方面，個人認為比畫面稍稍遜色一些。感覺起來沒有什麼背景音樂，只有比較多的「事件音樂」，像是酒館中的人聲鼎沸、船塢中的修船聲、教堂中的祈禱聲、澡堂中的泡澡聲...等。雖然如此，但我們還是可以看出「Ascaron」遊戲公司的製作功力。

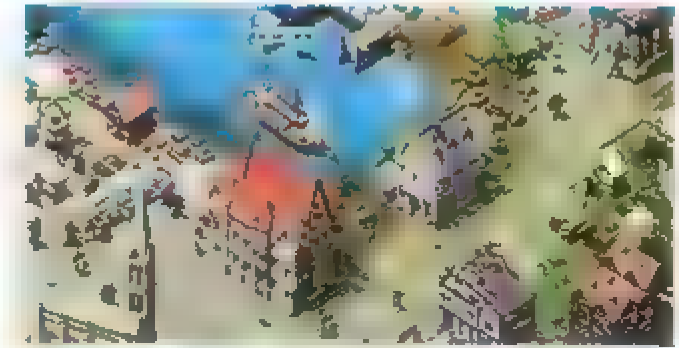

▲ 這位老兄看起來是不是很有老大的感覺押。

「Bug」怪又出現

本款遊戲中，最大的缺點，就是有Bug出現，出現的機率大概是50%~60%，雖然有提供更新檔，但還是無法完全解決bug的問題，算是比較美中不足的一點。另外，還有一點是個人認為比較不好的，就是遊戲當中的字體大小，在遊戲中字體算是比較小的，要稍微用點力去看它，這樣的大小看久了視力容易出問題，因此建議玩家們不要玩得太久喔！適當地讓眼睛休息一下，畢竟，眼睛是我們的靈魂之窗。綜合而言，《大航海家3》是一款相當不錯的遊戲，除了它的內容之外，我們還可從它在歐洲地區的銷售成績看出這款遊戲的價值，因此是值得一試的。順帶一提，光譜網站有提供更新檔下載，玩家們別忘了去下載喔！


▲ 好累喔！ 到澡堂休息一下吧！讓自己充充電。


▲ 打海戰啦！ 看是我的船硬，還是你的砲強。





上手指南

❶玩遊戲時，建議玩家們邊玩邊作筆記，把產品價格及產量多的城市記錄下來，好拿來做比較。
❷可參考所附贈的原料產物分佈圖。
❸想賺外快嗎？請到酒館走走，看看是否有旅客、包商等著你來為他服務。
❹當有人上法院控告你時，趕快去澡堂碰碰運氣，說不定會遇到政商顯要，可以去賄賂他們喔！

相似遊戲推薦





REVIEW

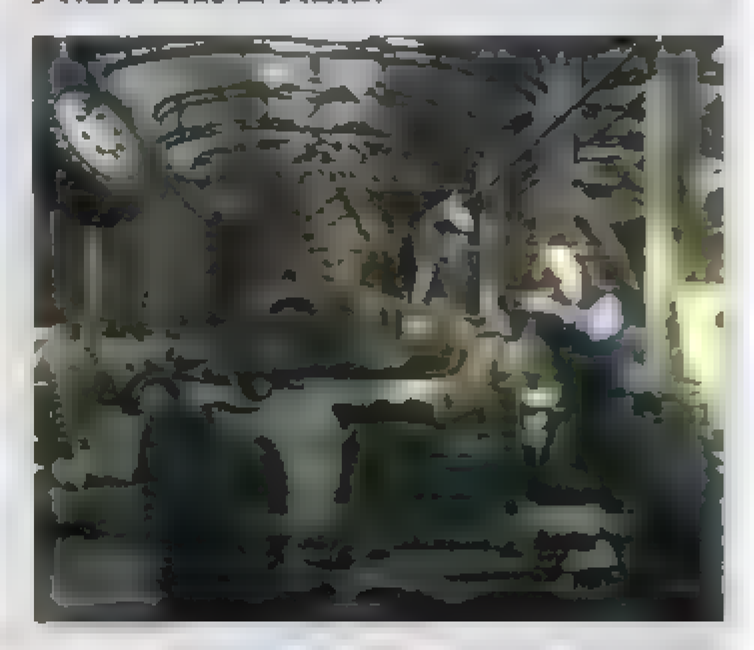
評 遊戲

閃擊戰

撰稿：宇宙人
製作：CDv
代理：光譜
類型：即時戰略
售價：NT$ 890
配備：
Pentium II 366、64MB RAM、DirectX 8.1相容之顯示卡

《閃擊戰》是一款3D即時戰略遊戲，場景設定在第二次世界大戰，玩家以同盟國、德軍、蘇聯軍隊的身分參與戰役。與一般即時戰略遊戲不同的是，玩家在這款遊戲裡完全不需要做資源採集的工作，可以完全集中注意力在兵種的安排與配置上面，這項特點同時也讓《閃擊戰》與其他的即時戰略遊戲產生了很大的區隔。底下讓我們來看看遊戲在其他方面的各項設計。





■官方網址 http://www.blitzkrieg.de/index.php?page=news.us.rt

遊戲畫面十分賞心悅目，物理現象多能忠實呈現

又是一款把主題設定在二次世界大戰的電腦遊戲。不過如果玩家以為《閃擊戰》與其他相同性質的即時戰略遊戲沒什麼兩樣，那可就大錯特錯了。首先是遊戲畫面的表現方式相當賞心悅目，無論是豐富的過場動畫、遊戲內場景、物件、水皮、甚至是特效的描繪，都比中等水準的一般作品都還要來得出色。此外，由於遊戲場景設定在二戰時歐洲的關係，玩家可以從每一張地圖裡嗅到相當濃厚的歐洲味（不過因為戰火的關係，玩家看到的多半是殘破的歐洲景色…）。在物理現象上，遊戲裡的所有建築物都是可以被摧毀的，玩家也可以從畫面上觀察出建築物所遭遇的毀損程度，並且適時把躲在裡頭的步兵做疏散。而除了建築物受損程度之外，玩家也可以在遊戲裡看到各種其他的物理現象，比方當坦克車開過泥土時，路上會出現兩道履帶的痕跡，而當受到迫擊砲攻擊時，地面上也會出現一個又一個的大洞。



▲ 遊戲裡也擁有數量眾多的過場動畫



▲ [illegible]坦克[illegible]時會留下履帶的痕跡



◀ [illegible]的場[illegible]不是[illegible]為坦克的關係，是不是也挺像[illegible]模擬城市。



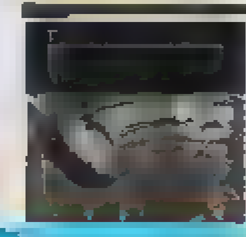
畫面指數 9
式畫面呈現方式相當出眾，在即時戰略遊戲裡已經算是相當不錯的表現



操控指數 7
操控難度不低，玩家想要上手可能需要一段時間的練習



音效指數 8
戰爭時的各種音效都有呈現，既不誇張也沒有明顯不足



內容指數 8
任務數量多達二十關，足夠玩家玩上很長一段時間



平均指數 8

變化與複雜程度都達到中等以上水準，是一套頗值得一玩的遊戲。

以真實性來考驗玩家的接受能力

以筆者的經驗來看，《閃擊戰》算是一款設計得相當精緻的即時戰略遊戲，甚至比起某些相當知名的即時戰略遊戲都還要來得精緻，但或許也是因為這款遊戲在設計上比較講究、製作比較嚴謹的關係，玩家在操作上恐怕比較難立刻上手。遊戲裡的各項兵種都有各自的特性，而兵種與兵種間的相剋特性非常明顯，以步兵來說，玩家或許在《紅色警戒》裡可以用十多個步兵來摧毀一輛敵軍裝甲車，但這種情況在《閃擊戰》裡幾乎不可能發生。在這款遊戲裡必須要非常小心地使用各個兵種，並且還要考慮到攻擊地形、甚至角度等等，算是複雜性不低且相當少見的一款即時戰略遊戲。因為遊戲真實性比一般即時戰略遊戲還要高的原因，玩家在初期可能會覺得相當不容易上手。舉例來說，由於各項軍事單位都有彈藥承載量的限制，玩家除了必須要會進攻之外，也必須考慮到補給的問題。遊戲裡像是補給卡車、修復兵都有實際且不可或缺的功能，尤其補給卡車，當玩家使用大型迫擊砲時，因為彈藥很快就會用完，這時就必須靠補給卡車來替這些機具補充彈藥，如果缺乏必要的補給，這些武器就會變得完全失去作用，只能呆在地圖上讓敵人隨意宰割了。說到真實性方面，遊戲裡有個偵察兼狙擊的軍事單位，它除了具有隱蔽的功能外（類似其他遊戲裡的「間諜」），也擁有比較寬廣的視野，玩家如果能妥善使用這個單位就可以在敵人發現自己之前先把對方的步兵幹掉，並且利用增加的視野來呼叫空中攻擊單位進行精準且有效的攻擊。即使這是一個具備隱蔽能力的特殊單位，玩家在使用時仍然必須以正常的邏輯來作判斷，因為《閃擊戰》並不是一款科幻遊戲，所謂的「隱蔽」也不過是它比較不容易被敵人發現而已。筆者在遊戲裡一度以為敵人並沒有這麼聰明，還傻傻地讓這個珍貴的傢伙大搖大擺地從敵人身邊慢慢走去，頓時只見一陣槍林彈雨，兩三下這個幾秒鐘前還在慶幸沒有敵人看得見的傢伙就已經躺在地上全無反應了…





上手指南

1. 建議一定要玩完所有的教學課程，這是一款比一般遊戲還要複雜一些的即時戰略遊戲。
2. 善用每一款兵種的獨特性。
3. 千萬不要硬衝，人海戰術在這款遊戲裡沒有效用。
4. 利用綿密的砲擊來作為軍事單位掃蕩時的後盾。

複雜的真實性大於單純的娛樂性

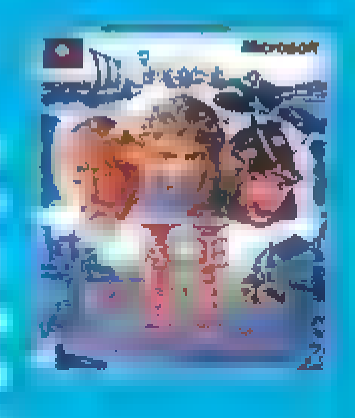


總體來看，《閃擊戰》是一款相當不錯的即時戰略遊戲，紮實且一點都不花俏的內容應該也可以輕易獲得重視遊戲真實性的玩家青睞。但是對玩慣了一般娛樂性較高的即時戰略玩家來說，《閃擊戰》可能不會是你的理想選擇。

◀ 空軍的支援也是獲得勝利不可或缺的條件

相似遊戲推薦



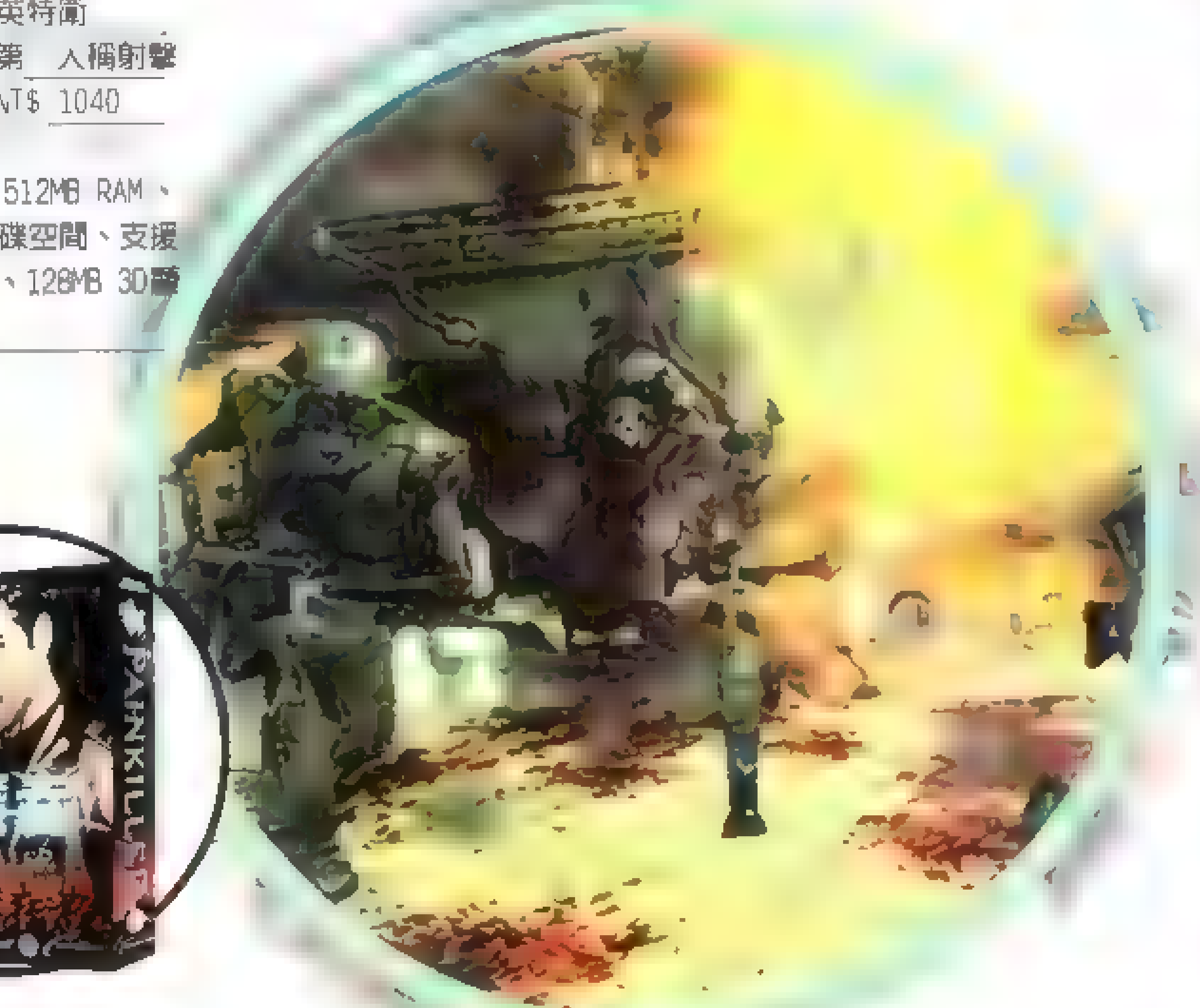


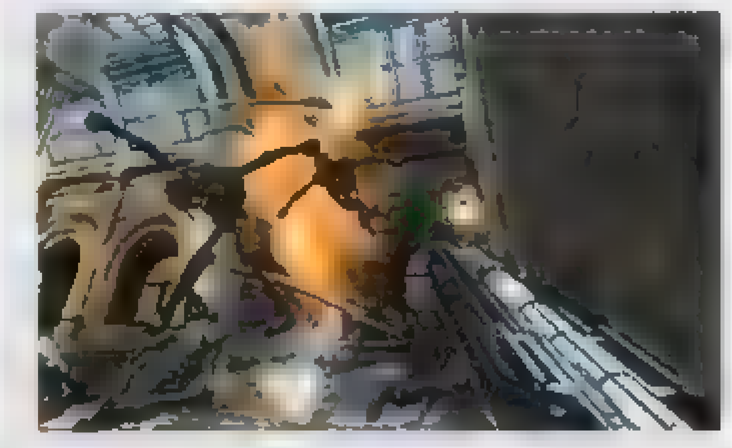
評遊戲 閃擊戰

獵魔者

撰稿：JABACO
製作 Dreamcatcher
代理 英特衛
類型 第一人稱射擊
售價 NT$ 1040
配備：
P4、512MB RAM、2.4G硬碟空間、支援DX9.0、128MB 3D顯示卡

經過近10年的發展，第一人稱視角的射擊遊戲已經成為PC遊戲中，一個非常成熟且出色的類型，一些經典之作即使在許多年之後的今天，仍為廣大玩家們所津津樂道。經過這些年的發展，這一類型的遊戲已經變得越來越複雜。在早期的這種類型的遊戲中，從頭到尾都只是充斥在爆炸和殺戮之中，但是，以市面上那些最流行的第一人稱視角的射擊遊戲當中，它們往往結合了組隊模式，出色的故事情節，以及好萊塢電影般華麗的畫面於一身。這次介紹的《獵魔者》便是一款這樣的FPS。





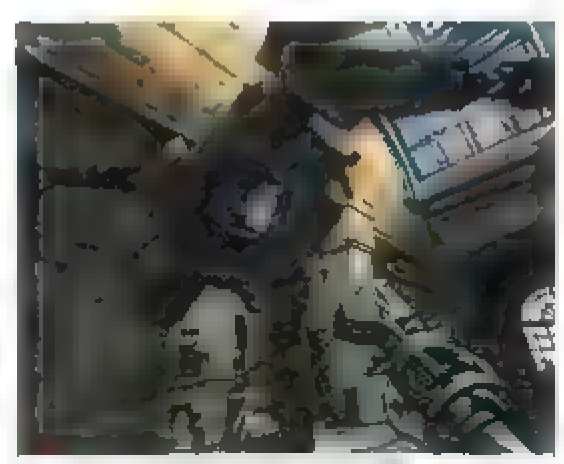
■官方網址 http://www.interwise.com.tw/

豐富多變的關卡

《獵魔者》是一款由People Can Fly製作，Dreamcatcher負責發行(國外)的第一人稱視角射擊遊戲，在遊戲中，玩家將扮演一個名叫Daniel Garner的角色。Daniel Garner原本只是個普通的人，一天在一場車禍當中喪生，可是死後他卻無法進到天堂。於是Daniel Garner就在天堂和地獄之間四處遊走，來調查自己為何不能進入天堂的原因，在與各種黑暗惡魔妖怪戰鬥的同時，他也在阻止一場戰爭，一場即將到來的可怕的戰爭…。雖然是很老套的劇情，但是遊戲中的內容卻能不落俗套，遊戲中每一關的風格都不同，因此你會發現在某一關你需要對付的是僵屍以及噁心的怪物，到了另外一關你要對付的可能就是日本忍者和武士，而到下一關你的任務卻又變成了打倒那些飛車黨，在隨後的某關，你可能會到某個中世紀的城堡，打倒那些騎士和瘋狂的僧侶。而且這些敵人的行為模式幾乎完全不同，而不是從頭到尾都在打異形或妖魔鬼怪，比較起來有趣得多，幾乎每關中都遇到不同的敵人，你可能在打通一關之後，非常期待進入下一關，看看下一關你所要對付的敵人到底是什麼。當你幹掉前來阻擋的敵人後，他們的軀體會在很短的時間內消失，而留下一個綠色的小球，那正是對方的靈魂，Daniel可以將其收集以提升自身的健康值（看起來很像《鬼武者》中的吸取靈魂）。每當Daniel收集到100個綠色小球時，他就可以進行能力的提升，化身為妖魔的造型參與戰鬥，同時遊戲會以更誇張炫目的特技來表現。

出色的音樂

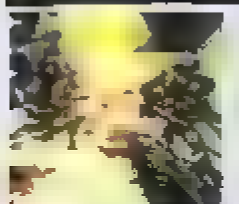
遊戲的聲音效果同樣出色。所有敵人的喊叫聲聽起來都非常的憤怒和恐怖，與遊戲的畫面十分搭配，當敵人來到你的附近時，就會響起一段重金屬的音樂，這時候你就可以開始攻擊。不過，你經常會發現敵人實在太強而不得不拼命地逃跑，這時候重金屬音樂的節奏會讓你熱血沸騰（當然逃跑時候也是一樣）。此外遊戲中一些音效也顯得非常用心，恰當的突顯出危險恐怖的氣氛。爆炸以及武器發出的聲音非常寫實，不過五種種類不多的武器，每種武器有兩種開火模式，所以嚴格來說為十種)會讓你很快就習慣了甚至厭煩各種武器發出的聲音。同為重金屬風格的背景音樂同樣十分適合遊戲的氣氛。



▲ 敵人被打的四分五裂



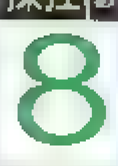
◀ 也有這種神奇武器



畫面指數 9
[illegible]，畫面非常華麗，[illegible]下即使所有的細節都[illegible]，遊戲[illegible]

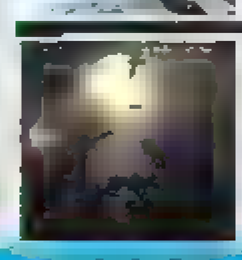


操控指數 8
螢幕上的準星能指出敵人或者下一個關卡的位置，所以不會有卡關的問題





音效指數 9
[illegible]設計，十分恰當的配合了遊戲的氣氛，可以說是本作一大特色

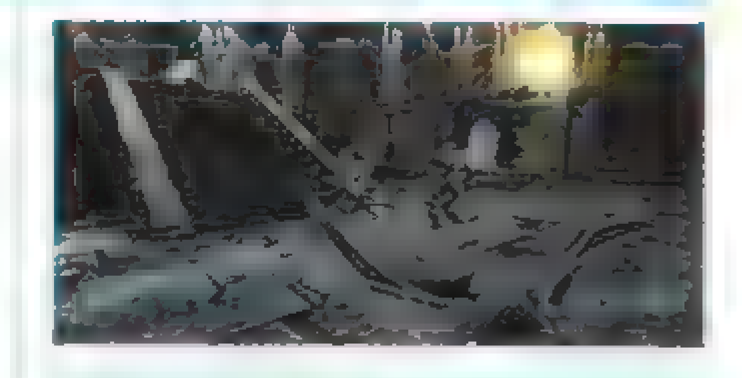


內容指數 7
[illegible]

平均指數 8
風格類似Quake系列，不論是畫面、音效、內容上面都有一定的水準，可以稱的上是一款大作，FPS的愛好者必玩的作品，相信買了一定不會後悔的。

誇張華麗的畫面和特效

《獵魔者》採用Havok 2物理引擎，rag-doll的特效使武器的物理破壞顯得很誇張，譬如：劇烈爆破時敵人的屍塊飛向高空；當碰到附近的石壁後還會重新反彈跌落到Daniel面前。場景設置上，遊戲以灰暗，血腥為基調，符合煉獄的背景，同時也為作品加入了一絲恐怖的氣氛。在遊戲中除了箱子和木桶能夠被打碎之外，遊戲中的敵人被擊中的時候會向後飛起來，而《獵魔者》在這方面做的的確很好，背景上的物品如果受到攻擊還會爆炸，爆炸產生的碎片四處飛散，還能引發一些連鎖反應。爆炸的時候，除了敵人的血肉、軀體，你還可以看見敵人手上的槍或劍飛向空中，一切都顯得非常出色大量的血塊，到處都是彈孔，以及燒焦的土地這些都表示時戰鬥的激烈。遊戲場景製作非常細膩，很多物品都能夠被炸飛或者被摧毀，敵人模型和動作種類繁多，看起來非常精細生動。如果遭到攻擊，你的視線會變得有些模糊，相當有震撼感，此外那些鮮血飛濺的效果看起來也非常好。甚至在大量敵人同時出現在螢幕中，或者是一個超過100英尺高的BOSS出現的時候，遊戲依舊運行得極為流暢。遊戲的一些關卡是在黑暗中進行的，只有在武器上的手電筒發出一些微弱的光線替你照明，給人的感覺確實非常恐怖。但是對於由《惡靈古堡》開始就被一路嚇到大的筆者來說，實在是司空見慣了，不過如果家裡有小孩的話，還是不要讓他玩比較妥當一點。遊戲中敵人的那些BOSS們個個都狡猾無比，很難打倒他們，每個BOSS都有強烈的個性，給人的印象非常深刻。你會發覺很少有第一人稱射擊遊戲敵人的BOSS會這麼大的，而且他們不僅僅只是大，想要打倒他們你就必須找到他們的弱點，而不是亂槍打鳥就可以的。遊戲的讀取時間過久是一大問題，你可以在遊戲過程中進行快速保存，但是如果你在某一關死了，卻不能馬上就讀取存檔。這算是一點點的小缺點。



上手指南

1. 某些武器，如：多刃鋸和射電炮，都可以用副開火模式和主開火模式組合的方式來連續攻擊。
2. 對敵人進行浮空四連擊，會掉落一顆價值15金的珠寶。
3. 這些金幣能夠用來挑選黑色塔羅牌，這種卡片需要通過特定的條件才能夠解開，如只有使用某種武器過關，或者收集到一定數量的靈魂...等。
4. 在insomnia模式裡，你只能收集到22張黑塔羅牌；在nightmare模式裡可以收集到23張，而只有在trauma模式裡才可以收齊全部24張。

值得一玩的大作



▲ 被這種武器打死的死法很特別

在《獵魔者》之前，Dreamcatcher一直以來以各種冒險遊戲聞名，合作開發的PeopleCanFly則擅長製作戰略遊戲，似乎也是與FPS毫不相關的遊戲公司，不過超高品質的《獵魔者》顯然讓所有玩家對Dreamcatcher的印象大大改觀。自從本作公佈之後就成為各大遊戲媒體爭相報導的遊戲，發售後更是被一些評論家認為是「最令人滿意的FPS遊戲之一」，並且已經準備於今年冬季發行新的資料片，國內偏偏在本作於國外發行5個月以後才有人代理，剛好又碰上同類型的超強作《doom 3》，所以鋒芒就被搶走了不少，實在可惜。另外，值得一提的是，本作是一款非常簡單的FPS，但是它將許多非常好的因素巧妙地結合在一起，使得該遊戲看起來非常的棒。遊戲的畫面非常漂亮，聲音效果也很出色，出色遊戲的畫面中充斥著鮮血，醜陋、骯髒的敵人是你要消滅的目標，非常強悍的怪物BOSS們個個給人的印象非常深刻，此外還為玩家們提供了一個非常傳統的多人死亡競賽模式。相信喜歡《Half-Life》這一類型遊戲的玩家肯定會也喜歡《獵魔者》的。

相似遊戲推薦





戰火

撰稿：小小蔓絨毛狗

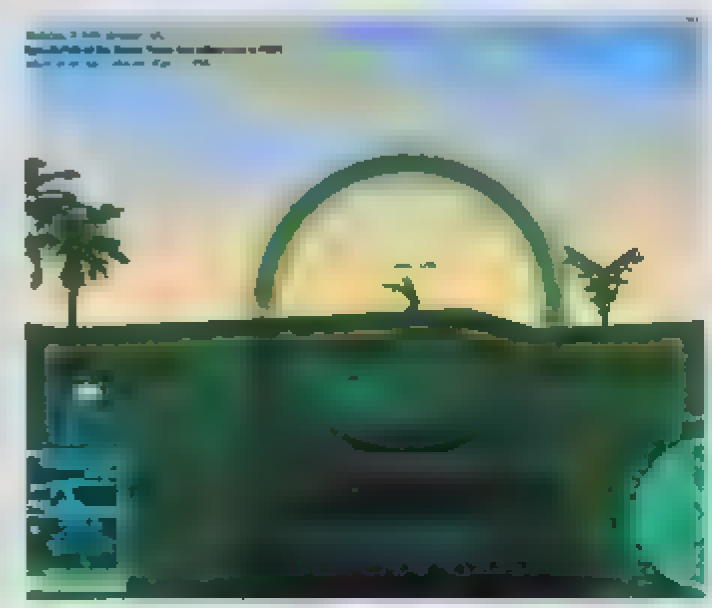
製作：Novalogic
代理　英特衛
類型　第一人稱射擊
售價　NT$ 1080
配備：
CPU PIII-1.2GHz、RAM-256MB、600MB硬碟空間、32MB nVidia GeForce2orATI Radeon
支援　DirectX9
OpenGL Direct3D之相容顯示卡、網路連線56k以上數據機





■官方網址 http://www.interwise.com.tw/

很快的毛狗終於又開學了，真是時光匆匆、歲月如梭，連《黑鷹計劃》的遊戲工作室也推出了新的FPS遊戲—《戰火》，原先此款遊戲的對手設定是大家耳熟能詳的《CS》，但是在後來為了考量市場的情況下，加入了些許單人任務的內容，例如：訓練任務等等，這也是為了讓玩家們對於遊戲內容能夠更加的了解與快速的上手。



▲ I C U ...(我看見你了...嘿嘿)。

迷人的FPS

FPS的遊戲一直擁有穩定且持續增加的遊戲玩家群，造成FPS能夠引起熱烈迴響的最主要原因，就是它那不需要花費大量的時間去思考、去要計謀(當然戰術的運用不包含此限)，或者是解謎玩益智，亦或者是耗費青春副練角色等級及調教主人翁等等，最主要它的優點就是：省時間、發洩情緒、且第一人稱視角有能讓玩家置身於其中的感覺等等。根據毛狗的印象當中，外國有科學家針對同樣也是FPS榮譽勳章研究表示，長期玩FPS的玩家與不玩FPS的民眾們，眼球對於動態視覺(外來物高速移動而本身眼球是否能夠準確且清楚的看清，或是了解物體的原貌及動向)的接受效果有非常大的差別，誰說玩遊戲會玩壞身體？只要別坐在椅子上盯著螢幕太久，時間到了起來動動，呼吸新鮮空氣，有時候遊戲反而能讓人精神百倍、消除緊張煩惱感呢！為了增進玩家們的身體健康(笑)，前《三角洲部隊　黑鷹計劃》的遊戲小組特別推出了以網路連線對戰為主的遊戲—《戰火》(算了一算，《三角洲部隊》的關係企業遊戲還挺多的耶；遊戲小組應該賺翻了才對)，遊戲當中除了延續許多前作的遊戲優點之外，還特別強化了網路連線的功能，以《CS》、《銀河生死鬥》、《戰地風雲1942》為假想敵所設定的遊戲內容，突破了以往只能32人或者是64人的連線人數限制，只要利用NovaWorld官網，就能夠達成150人同時PK的浩瀚戰爭場面呢！



▲ [illegible]

遊戲畫面的精細度並不因為高度而有所輕率表示 ▶



◀ 令人感動的水面3D效果

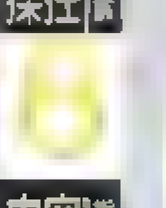
畫面指數 8

新一代支援Direct X 9.0以及多特效，讓遊戲展現了更高層次的質感，但相對的對於電腦配備要求也相當重要



操控指數 8

遊戲大多數的操控方式類似紅極一時的CS控法，非常便利的令人容易上手。



音效指數 7



遊戲當中隨時隨地令人熱血沸騰的背景音樂，加上讓人精神緊張的嵌入特效，展現出遊戲的戰場緊張感。

內容指數 7



遊戲當中的內容頗有新意，但絕大多數還是以網路連線為主體遊戲內容

平均指數 7

此款遊戲適合喜愛FPS第一人稱的血腥玩家們，在茶餘飯後享受殺戮的快感。

JOIN US！

呼喊著打倒反抗軍(聯合國部隊)以及達成國家獨立(印尼反抗軍)的敵我不同陣營，在遊戲當中擔任了舉足輕重的派系領導地位，遊戲當中不同的陣營都有著共同能使用的武器、載具以及只有該陣營所能使用的限制性武器，根據毛狗實地的遊戲測試，不同的武器其使用後的武器效果以及殺傷力或者是換彈夾、目測距離等等皆有其或多或少的差異性，配合著不同兵種屬性，展現出不同於《CS》的真實臨場戰爭感。當毛狗第一次進入遊戲的時候，首先的感覺就是類似《絕命生死鬥》的兵種屬性分配武器的戰爭執行印象，各兵種皆有其不同的遊戲職務分配，可以配合遊戲玩家們當時的心境來選擇職業，也可以在遊戲當中去軍火庫變更職業再繼續進行遊戲，這樣的設定讓遊戲內容更有彈性，也漂亮的解決了玩家們不想一直使用同一兵種進行遊戲的問題。再來就是遊戲的畫面顯示，由於所需要的基本配備異常之高(老實說連毛狗的電腦跑的都有點吃不消，甚至一度有CPU過熱自燃的情況發生)，也讓玩家們的電腦顯示出來的效果異常之漂亮，看過的都說讚！由於遊戲引擎延續《黑鷹計劃》的擬真感覺，所以遊戲當中除了背景之外，連玩家身邊的花花草草水波紋路……等等，都會讓玩家們產生驚奇的互動以及感動的視覺效果。想當然爾，有這麼令人驚艷的畫面當然就少不了那比美阿妹演唱高歌上的宏亮壯闊的音樂背景，很高興的是，遊戲當中的背景音樂以及特殊音效，無論在何時何地都能盡責的伴隨在玩家的耳邊，時時刻刻熱血沸騰，當然再利用遊戲當中的語音對話以及無線電訊號發出的能力，玩家們組隊進攻或是偷襲敵人後方陣營，都將是一件輕鬆而又容易達成的戰略行動了。



▲ 偵搜殺敵模式啟動中。

戰火燎原

老實說，這半年來，電腦遊戲在於FPS上，倒是一直在推陳出新，長江後GAME推前GAME，先是有《CSCZ》的更新，再來就是《黑鷹計畫》系列的推出，根據了毛狗的小小比較，戰火的畫面顯示算是這半年來FPS遊戲當中，最令人感動的畫面，還記得是一場要坐汽艇進攻敵軍的場景，平靜的湖面上因為汽艇破浪而濺出的水花慢慢的落下，有些甚至甩到了汽艇邊上，那閃閃動人的水波光澤3D顯示，真的會讓人一再回味不已。至於操作方式，小小的缺陷大概就是有時候一下要投入戰場，一下又要與隊友互動，控制軍團進攻防守稍微有點手忙腳亂之外，其他都還OK，甚至是大場面的連線對戰也是會讓玩家們感動不已的設定，當然先決條件就是玩家們的電腦配備等級要好要高，網路連線要快要穩，不然：隨處可見的定格抖抖人(因為電腦當機or網路連線lag的玩家們角色突然停住發呆，被槍打到就會開始抖抖抖……)也是很礙眼的耶！最後，如果可以，遊戲公司請出個繁體中文版或者是遊戲中文化程式吧，毛狗我識字不多，英文這種生物有點難懂耶！



▲ 看我的連發機槍砲轟沉快艇。

上手指南

1. 遊戲進行前請先至單人訓練任務去熟悉遊戲的進行以及操控方式，對於遊戲的進行將有很大的助益。
2. 雖然最大連線人數很多，但是建議連線對戰找Ping Time低於數字200且少人的地圖進行遊戲，不然，會玩的很嘔。
3. 盡量跟著隊友跑，跟著隊友打的方向開槍，還有最重要的一件事情，新手別開車開船，因為：很少有新手一開始就會開的很上手的，開的不好，喇叭會傳來一堆OOxx聲喔。
4. 盡量先用監看模式看老手玩家如何戰鬥以及駕駛車輛後再實地練習使用，這樣可以先熟悉地圖以及作戰方向方便上手遊戲。

相似遊戲推薦



三國英豪 2

撰稿：小隻絨毛狗
製作：龍愛
代理：智冠
類型：橫向捲軸動作
售價：NT$ 499
配備
CPU PII-500MHz、RAM-256M、500MB 硬碟空間、8MB nVidia GeForce2 or ATI Radeon 支援 DirectX 8.1 / OpenGL / Direct 3D

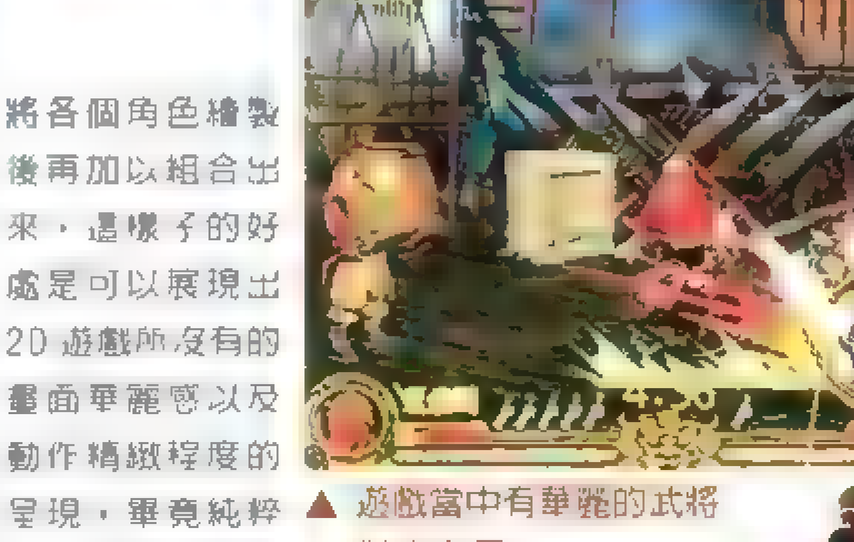
毛狗一拿到此款遊戲的時候，自然而然想到大型機台的橫向《三國志》遊戲，那時候毛狗真是拿年輕的歲月加上少的可憐的家財投注心力在上面，只為了打倒最後的大魔頭－曹操，啊～時光匆匆飛逝，現在連三國系列也移植到 PC 上了，遊戲的效果究竟能不能讓玩家們滿意呢？就讓我們拭目以待吧。

▲ 1P 加 2P 的遊戲方式，讓玩家們也可以互換，變成兩人合作無間喔

■官方網址 http://www.lonaisoft.com.tw/sangohero2/index.htm

媲美大型機台的捲軸畫面

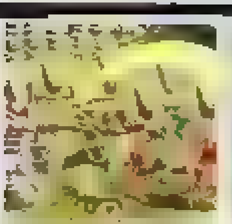
還記得在三年前，龍愛科技製作了《三國英豪》，當時好像是由大宇公司發行，當時的遊戲主角是以曹操的魏國為主體，整體的遊戲畫面風格呈現水墨畫風。而本月剛推出的《三國英豪二》則是加入了吳蜀兩國，合計三國共有武將21人，遊戲當中一開始各國只有三名標準武將可輪流搭配使用，根據毛狗的實地測試，原先在一代中的武將攻擊熟練升級取消了，目前在遊戲當中只有純粹的攻擊模式；除了快跑突刺以及打敵人時會隨機出現的連續攻擊之外，還多了靠近敵人會抓住敵人，然後玩家們可以選擇丟出或攻擊敵人的模式，此外《三國英豪 2》中的遊戲中，除了先前提過的攻擊模式不同之外，遊戲當中的畫風也從原先的水墨畫風改變成較為大多數玩家們所接受的 2D 捲軸畫面，有點類似《三國群英傳》的畫風，當然遊戲製作公司可不是隨便就用 2D 貼圖呈現給玩家們，而是先使用3D的繪圖模式繪畫遊戲當中的角色、互動式損毀物品、特殊場景等等，之後再將之轉成2D圖素，並且是將各個角色繪製後再加以組合出來，這樣子的好處是可以展現出 2D 遊戲所沒有的畫面華麗感以及動作精緻程度的呈現，畢竟純粹的 2D 也不過就是平面角色比不上 3D 引擎繪製出來的立體人形圖吧。遊戲當中的背景以及前景採用雙疊層的方式，前景大約採用 2D 繪製，會跟玩家們互動的木箱或是大酒缸同樣也是採用 3D 引擎繪製後製成 2D 圖素，至於背景除了 2D 之外還有採用水墨畫風感覺兩者搭配，創造出了近遠的距離感，比起之前的大型機台《三國志》來說過之而無不及是一定的。除了少數幾個場景感覺到有點擁擠之外，其他的沙場地圖都還算良好，畢竟螢幕的一半已經拿來當前景戰鬥，不留半個給背景的話，會顯露出空虛的寂寞視覺感的。



▲ 遊戲當中有華麗的武將對決畫面



▲ 遊戲當中的前景與背景合成圖



遊戲人物與寶物採用 3D 圖著貼上 2D 背景，畫面看起來精細程度比大型機台還亮眼。

畫面指數 6



操控方面異常簡單，但是當兩人進行遊戲的時候，鍵盤可能要大點否則會卡到手。

操控指數 6



整個遊戲流程當中，背景音樂非常盡責的演奏出令人熱血沸騰的背景音樂。

音效指數 7



遊戲整體進行時候並沒有明顯的 BUG 存在，遊戲關卡內容橫跨三國三邊算緊湊紮實。

內容指數 5



平均指數 6

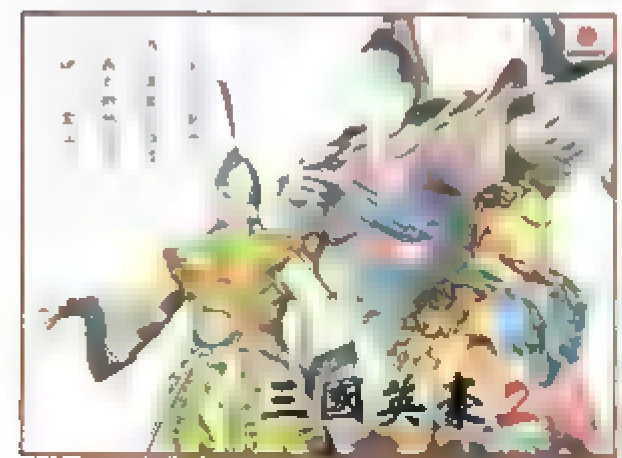
整體來說以 PC 橫向遊戲來看，屬於製作上還算適合休閒做玩的娛樂小品。

熱血遊戲三五四



▲ 遊戲當中的保命絕招 ZXC 真是一種好用的絕招啊

同樣的，一款好的橫向捲軸遊戲除了畫面精緻度的影響之外，再來就是搭配遊戲所演奏出來的背景音樂以及特效了，很高興的，《三國英豪二》在這一方面表現的還頗令人滿意，不論何時何地，慷慨激昂且令人熱血的音樂隨時充滿在玩家的耳朵旁，唯一一個有點差強人意的地方大概就是音效方面了，如果能夠多增加，例如：打破箱子的爆裂聲響，或是小角色掛掉時候的哀嚎聲，以及騎馬時的馬蹄奔馳聲響的話，能使遊戲更加的有趣。在遊戲當中，《三國英豪二》與大型機台的流暢度是相等的，甚至有超越的可能，不會在玩家們玩到一半的時候發生 LAG 的情況或是殘影殘像的畫面出現，這點可能跟 3D 畫面變成 2D 圖像，減低了顯示卡讀取圖檔的資源消耗有關吧。此外根據毛狗的實地遊戲發覺到，遊戲當中的電腦 AI 因為可以調整（分為簡單，中級，高級三種），所以玩家們可以依照自己的能力設定遊戲，像毛狗設定簡單模式，小嘍嘍幾乎都是呈現白痴狀態，甚至毛狗躲在酒缸的另一邊與敵人對望；敵人也不會打破酒缸衝過來，但是相對於每關的大頭目來說，就聰明了許多，而且大頭目似乎都比較暴力，打人超痛，但是有時候走路也是呆呆的朝向毛狗前進，只要時機抓準，打爆頭目幾乎沒啥大問題。



◀ 華麗的 3D 人物角色

結語



▲ 遊戲當中隨著任務的進行也會有能使用巫術的角色加入喔！

遊戲一開始各有三國三名武將能選擇，經過任務以及遊戲結束之後，會有新血武將加入，玩家們就可以使用新武將。遊戲的好處是，取消掉武將升級系統，雖然說減少了練功升等級的樂趣，但是相對的，每過一關到下關，玩家們都可以是關卡的需要來選擇不同的武將遊玩。此外，《三國英豪二》有著許多的關卡可以進行遊戲，雖然各國開始的關卡幾乎一樣，但是隨著後期的建國，將會大大提升任務關卡的遊戲樂趣，當然，小小的缺點是，每個關卡似乎中間打小嘍嘍的過程都有點短，很快就可以碰到該關大頭目，然後只要撐得久，最多掛掉一次的時候就可以打贏頭目了。每款遊戲都有其支持的玩家族群，橫向捲軸遊戲在 PC 來說並不是很多，很高興的看到《三國英豪二》運用 3D 轉 2D 的方式，減低了遊戲電腦的配備規格、提升了遊戲的速度以及樂趣，相信在不久的將來，可以看到更加完美卓越的橫向捲軸遊戲問世啊。

上手指南

1. 遊戲當中的按鍵原先預設為 Z、X、C 三鍵，以單人玩家 1P 來看 C 是所謂的確定鍵，X 是所謂的取消鍵，加上控制方向的四方向鍵，組成了簡單的遊戲操作按鍵。
2. 遊戲當中，（跳＋打）是很好的過關方式，一方面可以預防攻擊時槍刀長型武器的時間差過長而被電腦兵砍殺，一方面又可以兩頭防禦敵人，交叉攻擊，打王請一定多加訓練愛惜使用，唯一美中不足缺點的是消耗時間過長。
3. 請勿騎馬，特別是打王的時候，否則穩死，上馬請靠近後按 X 上馬，下馬請按（下＋X），建議騎馬時請多使用衝刺打來打飛敵人，忌近距離戰。
4. 一被圍毆，請馬上按下 Z、X、C 三鍵釋放保命大絕招。
5. 武器一寸長一寸強，雖然短武器攻擊快，但是長武器攻擊距離遠，比較實用。

相似遊戲推薦





評遊戲 三國英豪2

幻想新國度

撰稿	發電姬
製作	Etranges Libellules
代理	英寶格
類型	動作
售價	NT$ 690
配備	

PIII 700以上、64MB RAM、950MB硬碟空間、支援DirectX 9.0b以上32MB顯示卡



如果說Asterix和Obelix這兩個傢伙比瑪利兄弟還老，你相信嗎？從小被灌輸日本漫畫、美國卡通長大的我們，對歐洲一帶的漫畫和卡通大抵是近乎陌生的，更何況這兩位「老爺爺」的祖籍在法國，語言上的隔閡讓我們更沒機會認識他們。不過，話說西元1959年，當Asterix第一次在“Pilote”雜誌上亮相時，可是引起好大一場騷動，立刻使該月雜誌狂銷20萬本（這個數字對台灣某些遊戲月刊來說，可能剛好是他們一年的實銷量呢！）。接著，他們開始在整個歐洲地區走紅，而後續的這些年頭裡，他們的漫畫則被翻譯成上百種語言，包括越南話、斯洛伐克語等，甚至還拍成兩部電影。而且，XXL也不是第一款以他們為主角的遊戲了。在XXL之前，早有《Asterix & Obelix Take on Caesar》、《Asterix The Gallic War》和《Asterix Mega Madness》等三款，實在叫人難以相信我們對它們居然如此無知！

■官方網址http://www.tw.atari.com

取材歐洲暢銷漫畫

故事架構在西元前50年，羅馬軍隊在凱撒大帝的統領下，不斷擴大帝國版圖，高盧人所居住的地方也不例外地遭受佔領，到最後只剩一個」村落倖免，這是因為該地出了兩位英雄·Asterix和Obelix，由於他們驍勇善戰，加上Asterix喝下僧侶 Getafix所釀製的神奇藥水後，會變成刀槍不入的「超人」，所以羅馬軍始終無力攻克這個村落。於是某日，羅馬軍趁著他們外出打獵時，大舉入侵，放火燒掉村落，抓走所有居民。當那些被擄的村民　被押解到帝國各個最偏遠的角落時，那煮藥水的大釜也正被運往羅馬，預備呈獻給凱撒大帝。狩獵後返回村子的Asterix和Obelix　人自然懊悔不已，同時也瞭解到他們必須趕緊動身拯救村民，並奪回大釜，否則後果將不堪設想　。



羅馬帝國著名的方陣軍也出現在遊戲中。

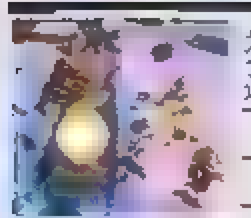
關卡設計顯現功力

遊戲開始後，玩家主要是操縱Asterix，而Obelix和他們的小狗Dogmatix則跟在一旁協同作戰。隨著遊戲進行，玩家將會看到亮著藍光的小平台，Asterix跳上平台後，即可換手給Obelix。這時就必須轉為操控Obelix來完成該關卡中屬於他的冒險橋段。可見以為研發小組是為避免單調而刻意安排讓玩家輪流控制兩個角色，其實這二個角色在外形上既有明顯的差異，在關卡中所擔當的任務定位也因此非常清楚　身形矮小的Asterix僅能擊破木箱，而鐵箱則必須仰賴Obelix的拳頭；身手靈活的Asterix能在海面上的船隻與石礁間跳躍，而孔武有力的Obelix則可以推拉巨大的石墩；體態輕盈的Asterix能拉著吊桿盪到定位，而噸位不輕的Obelix則可以讓巨型跳板將他彈到對岸。

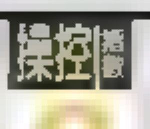
般說來，這類型遊戲在企劃方面除了初始的故事與角色設計外，主要關鍵還是在於關卡設計的巧妙與否。雖然未曾拜讀漫畫，但筆者大膽地猜想這兩個角色應該在原著中就已設定成互補的定位，因為要能撐過四十幾個年頭，仍為讀者津津樂道，必然有點本事。角色定位這麼基本的要素，肯定是早已確



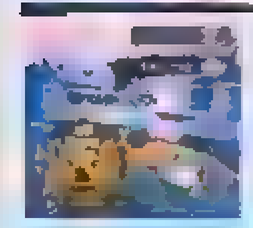
胖子丟人球囉！快閃！



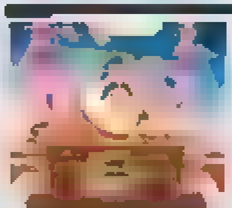

畫面指數 8
光彩奪目、活潑逗趣且運作流暢的卡通動畫。




操控指數 6
顯然是針對遊樂器平台設計，連續技的輸入不夠便利。




音效指數 6
無論在音效或背景音樂方面，都還有待加強



內容指數 7
角色定位明確，關卡節奏掌握不錯，整體還稱協調



平均指數 7

遊戲難度不高，大體老少咸宜，適合不曾玩過太多這類型遊戲的玩家或國小以上學童。

立。換句話說，研發人員在製作這款遊戲時的挑戰並非角色定位，而是如何讓兩角色的互補特質在遊戲中發揮出來，因此關卡設計者的功力就面臨更殘酷的考驗了。通盤檢視起來，個人認為關卡設計的表現還算不賴，在角色間的交替使用毫不牽強，大體自然順當。並且，戰鬥與解謎穿插進行，動、靜相間，使得關卡節奏的掌握也呈現一定水準。

遊戲設定缺乏力道

如同瑪莉兄弟要在遊戲中收集金幣一樣，Asterix和Obelix要收集的是羅馬軍頭盔。這些頭盔可以用來跟道具商換火腿或盾牌補血，也可以跟他換得連續技。要是你頭盔太多的話，也能拿來買美術人員額外繪製的CG拼圖，當然這只是純粹趣味罷了！另一項要收集的道具，是可讓角色變裝的桂冠，這就不像頭盔般合途可見了，玩家必須更細心地探索關卡才能找到。以上這些設定，雖不至於荒腔走板，卻顯得力道不足。首先，換裝後的Asterix和Obelix僅止於造型不同，在能力或其他方面並無改變，這簡直跟進浴室、脫光衣服後，只洗頭卻沒洗身體一樣詭異。再來，是有關連續技的設定，又把這種「不思議」感推向高點。連續技施展起來的威力並沒比普通攻擊高明到哪兒去，加上按鍵設定的關係，打起來不是很順暢，與其手忙腳亂地按連續技，還不如紮實地用普通攻擊就好！最後，關卡敵人的設定，也違背玩家期待。基本上，大家應該都認為越到後面關卡，敵人應該越強，但本遊戲卻捨棄這項作法，偷懶地採取「敵人逐漸增多」的人海戰術，這等於封殺玩家與強者對決的機會，使人感覺遊戲是在平鋪直敘中進行，缺乏那麼一點高潮起伏。



▲收集來的頭盔也可買CG拼圖哦！



▲必須跑遍羅馬帝國的各個角落救人。

聲音表現不如美術

《幻想新國度》在美術方面，靠著純熟精良的畫工、鮮豔亮麗的用色，搭配自動旋轉視角的3D環境，展現出如卡通般活潑、逗趣的流暢動畫，著實為遊戲增添不少分數。反觀聲音上的表現，就讓人不禁冒出一滴斗大的冷汗。在靜態解謎時的背景音樂，輕柔到不著痕跡，幾乎忘了它的存在；戰鬥場合雖已配上快節奏音樂，給遊戲帶來熱鬧氣氛，但要跟《音速小子》比起來，那大概得用「一丈差九尺」來形容了。這也難怪國外眾PS2遊戲雜誌普遍不留情面地給了難堪的評價。



好壞與否見仁見智

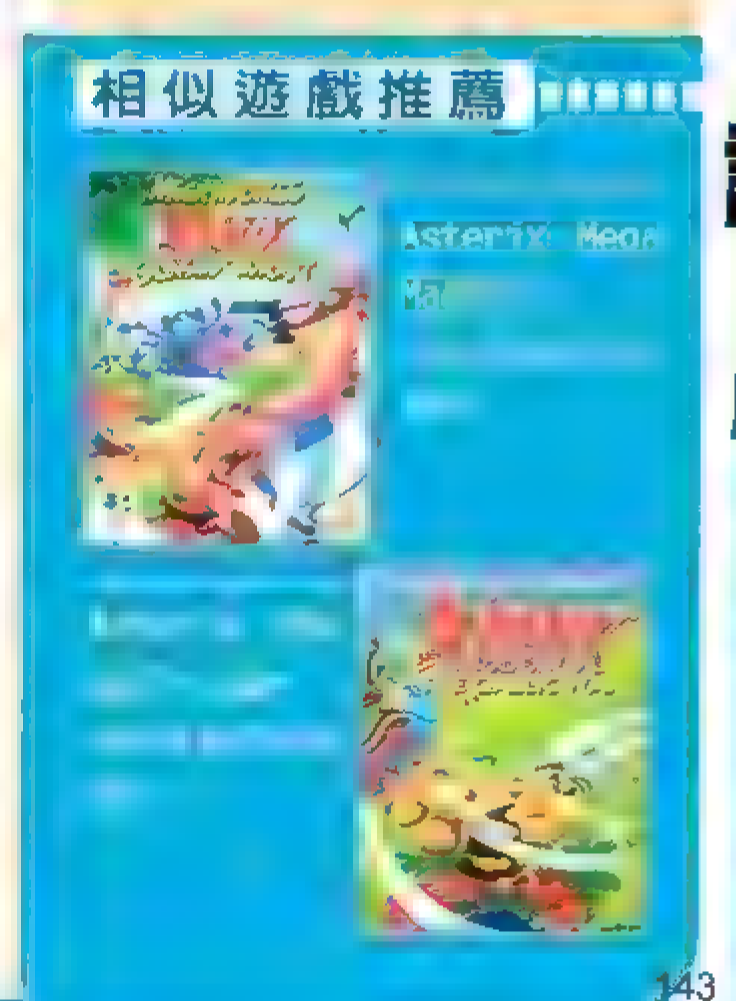
判斷起來，國外媒體所以這麼大加撻伐，除卻上述所提的眾缺點外，跟遊樂器平台已有太多這類型遊戲也有干係。把這款遊戲放到一堆過江鯽中，還看得出它的精采嗎？真叫人頭上又多了三條線。怎麼說《幻想新國度》都不是一款添加許多新鮮玩意兒的遊戲，可是整體內容設計卻顯現相當的協調度，這就讓筆者覺得它實在沒那麼糟

事實上，最近用腦過度的筆者，還頗得其樂。所以，就這麼說吧！若果你已經玩過很多這類遊戲，也很計較某些遊戲要素，那就別碰它，省得相看兩厭！相反的，如果你玩得不多，想找一款遊戲跳脫現實世界、打發時間，或是替家中小朋友找一款適合的遊戲，那它不失為一個老少咸宜的好選擇。

上手指南

❶初期要留意一下前羅馬間諜所說的話，否則可能會意外地卡關。
❷放棄用連續技吧！

相似遊戲推薦



評 遊戲 REVIEW

世界棒球

撰稿：桜栃子
製作：尼奧
代理：智冠
類型：運動
售價：NT$ 620
配備：
Pentium III 800 以上、512 MB RAM、600MB 硬碟空間、nVidia TNT2 32MB 以上之3D加速卡、支援Direct Sound 之音效卡



■官方網址 http://www.nieo.com.tw/

前陣子在各大媒體跟報章雜誌強大放送下，全台陷入一股奧運瘋，尤其最受矚目的棒球，筆者只要走出門口就有人在討論奧運，就連筆者去遊樂園玩，還不時在遊樂園內聽到最新戰況，最後，雖然棒球成績令國人失望，但也讓台灣拋開沉重的政治性話題，全民齊心為棒球加油，現在你也可以重溫奧運熱度，更可以在遊戲中替中華隊爭一口氣，奪得奧運金牌過過乾癮。



▲ 排排站等著球來

邁向奧運之路

一進入遊戲後，會有一段中華隊在亞錦賽對上韓國隊的精彩動畫，設計小組採用3D捕捉器精心設計而成的動畫，配合文字的轉述跟緊湊的音樂，讓筆者對於遊戲更加期待。想要打進奧運必須知己知彼才能百戰百勝，所以必須先進入自由模式，模擬與其他隊比賽的畫面，蒐集敵方的各項資訊，練習完打擊跟投球的球感之後，可以進入奧運模式開始訓練一支夢幻中華隊。而遊戲的整體故事架構是說明中華隊打進奧運之後的訓練過程跟參加奧運的過程，在遊戲中玩家是擔任中華隊的總教頭，必須背負中華隊的贏球使命，總教頭要很謹慎選出夢幻中華隊的24人隊員名單，裡面有中職六隊的球員還有業餘的好手可以供選擇，而遊戲中的球員名字因為版權的問題所以只能採取音同字不同，但遊戲中依然會根據每個球員的習性跟投手的拿手絕活來設計，選完24人名單之後，開始一週馬不停蹄的訓練，還必須跟中職的球隊進行熱身賽，進行完之後再飛去雅典打五強熱身賽，準備好之後就是向奧運金牌邁進。



球場看起來還綠油油一片

光怪陸離的遊戲百態

遊戲中並沒有根據每位打者的打擊特性而有特別設定，不過，在打擊方面分為一般打擊、全力打擊、巧打擊，在比賽過程中，想要打中投手的九宮格的投球，必須很精準地按九宮格的方向鍵才能碰到球，如果想要讓強打者發揮強打的本色，必須設定全力打擊再加按九宮格方向，但是筆者發現一點，選擇一般打擊似乎較其它打擊設定更容易打到球，那也就是說乖乖的設定為一般打擊就好了。在投手方面，投手的投球方向以九宮格為準，除了上下左右之外還有左上左下等等九個不同方向，在比賽中可以選擇在24人名單中的投手出來擔任先發的工作，遊戲中會根據每位投手拿手絕活不同，自動出現他所擅長的球路跟球速，而遊戲裡的投手，球速都會達到135Km以上，在投手投球的節奏跟投球姿勢設計上還挺流暢地，且球種的變化在進入九宮格時會產生明顯的落差，且根據每位投手的控球投進本壘板也會有所不同，在整體投手投球內容唯一稍嫌不足的是人物握球的姿勢過於呆板沒變化。而守備方面，是採用方向鍵操控，當球落入左下方或者右上方，須要按向上行走再按向左行走，呈直線行走才能夠撿到球，但如果使用搖桿便能解決此項問題，其它一些守備問題也常見，如：慢半拍的外野手、莫名奇妙的失誤，或者是不必要的補位，常常為了接一顆外野高球，就會出現左外野手、游擊手、中外野手一起排排站等接高飛球的奇觀，在設計上有很明顯的瑕疵。





畫面指數 4

人物的線條方面稍嫌粗糙，球員臉部表情模糊看不清，整體畫面顯得不夠細緻精緻。



操控指數 6

[illegible]



音效指數 5

[illegible]

內容指數 7

內容是採用中華隊打進奧運為題材，過程中必須不斷的訓練及參加比賽。

平均指數 5.5

遊戲打擊難度頗高，過關斬將不是挺容易，必須有十足的耐性跟局數耗時間，不然很難接受這款遊戲，適合棒球愛好者，或者是想要幫中華隊報仇拿金牌的玩家。

成功一半的漫畫風格

遊戲中人物描繪的不夠細膩，也許是設計小組想以類似《殺手13》的濃厚漫畫風格來表現，但卻瑕疵百露，球員只有101號表情，而且隱約可見鋸齒狀，人物傳球時呆若木雞，一點動感也沒有，觀眾則像貼上去的海報，整體畫面表現就像是一款色彩豐富的GBA棒球遊戲，唯一值得稱許的大概是讓人一目瞭然的介面設計，及還算擬真的球場設計。以漫畫風格為主的設定頗有新意，但許多細節仍須加強，因為畫面就像是遊戲的外衣，沒有亮麗的外衣就算是再有內涵的遊戲，也會讓玩家望之卻步。

音樂單調令人想睡

說起棒球遊戲的音樂，玩過《美國職棒大聯盟》系列的玩家，大概有九成的人可以完全融入戰況緊繃的賽事中，因為遊戲中不但有熱烈的加油聲、還有名嘴廣播主持人跟資深的球評在旁分析，擊出紅不讓時觀眾齊聲吶喊，全場血脈賁張，而《世界棒球》在這方面則稍嫌缺乏。一進入比賽只有聽到裁判換場跟開始比賽及判球的聲音，偶爾還會莫名奇妙出現拉拉棒加油的聲音，背景音樂則是枯燥乏味的一首聽到尾，加上有時要打17局(有時不止)才能分勝負的遊戲過程真是難抵睡覺的誘惑呀！

擋也擋不了的BUG

BUG是《世界棒球》最大的問題，在截稿之前官方已經更新了三次版本，原來的初始版本，常常因為平手必須以大量的局數才能分出勝負，所以雙方球隊得不斷地延長局數打到最後，筆者最長的局數是17局，打到最後也開始心煩氣燥，因為總是打不到球，對方投手投到100多顆球，球速還是達到140km一點都不會疲累，且好像永遠都不會有保送，就算一開始投了一顆壞球，超人般的投手最後還是會來個三振(若國內投手也能這麼強就好了)，而最主要的是又臭又長的延長賽，就算花了四十分鐘仍然沒有一個結果，筆者最慘的惡夢是，好不容易打到第17局了，卻為了接一顆球而當機，整場比賽因此報銷，必須再重新打過，然而又開始另一個延長賽夢魘。除了遊戲局數可無限延長外，另外還有一個進退不得的BUG，那就是遊戲進行中若想放棄比賽，想順利跳出遊戲畫面的話，可能需要一點點奇蹟，通常筆者都是強制跳出遊戲，雖然官方也一直針對這個BUG釋出更新版，但就算更新後，還是不能百分之百的改善。若有習慣使用搖桿的玩家，大概又會遇到第三個BUG－搖桿動不了，由於使用搖桿可以增加打到球的機率(這點非常重要)，所以官方務必要儘快解決這個問題。

結語

整款遊戲玩下來，必須改進的地方很多，但對於熱愛棒球的筆者來說，還是很高興能看到國產的棒球作品，但冀望遊戲廠商能加倍用心，而不要只想搭著棒球熱的順風車大賺一筆，玩家的眼睛是雪亮的，無論是棒球界或遊戲界都一樣，只要肯用心經營就會有掌聲，就讓號稱棒球王國的台灣再一次為棒球而感動、團結。



▲打者的不自覺習性－用腳磨擦球棒

上手指南

❶想要打出安打最好的辦法就是使用搖桿操控，一旦投手投出可以輕易變換打擊的方向。

❷如果沒搖桿的話，最好設定為一般打擊，碰到球的機會將會增加，大部份只要從中間打再抓準時間點大多能擊出安打。

❸在遊戲設定方面可以按自動守備，對球的判斷力變得較佳，另外也可加速比賽時間。

❹投手的九宮格可以充分利用，想要三振對方可以投出兩個低角路的好球，再設定一個高角度的高球通常都能快速三振對手。

❺想要加速比賽節奏，可以儘量投進中間好球帶再以不同球種對付打者，通常一顆到二顆球就能解決掉打者。



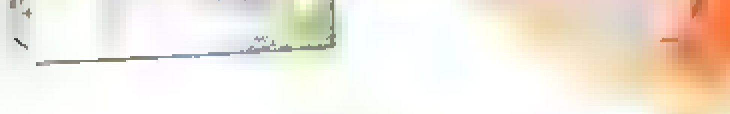


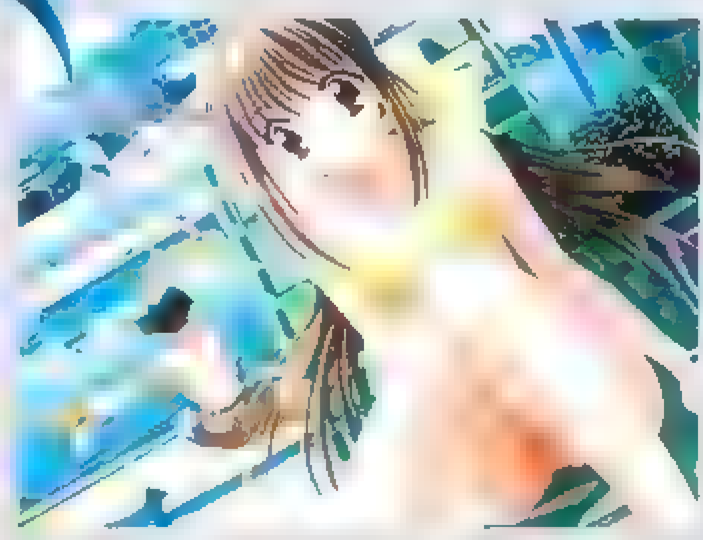
下級生 2

故事腳本・未公開　原畫作家：門井亞矢

撰稿　貓咪企鵝
製作　ELF
代理　無
類型　AVG
售價　￥8800
配備：
PIII-500以上、128MB RAM、1.8GB以上硬碟空間、顯示卡Dx7.0、640×480，highcolor以上、對應Direct Sound音效卡

還記得在幾年前ELF所出版的同級生、下級生系列，當時造成了相當大的轟動，也使得本系列作品成為ELF的招牌作品之一，而睽違前作《下級生》約六年多的時間，終於在今年製成了。不過本作品一出，在各玩家之間，卻造成了相當極端的評價，也造就不少筆戰文。那麼，現在就讓我們來一探究竟吧。



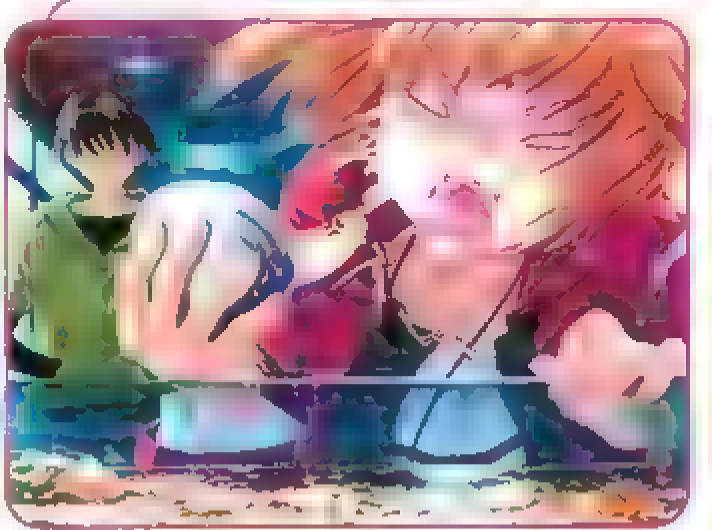


▲真是清涼的泳裝呀～後面的那兩人在搞笑嗎？

■官方網址：http://www.elf-game.co.jp/

睽違六年的感動

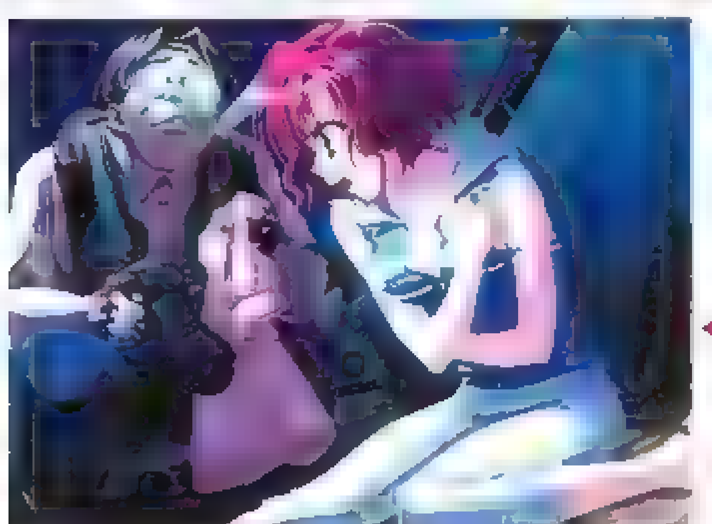
既然本作品是《下級生》的續作，相對的各位玩家一定會有「二代跟一代有什麼不同？」這個疑問吧。如果先就遊戲的系統部分來看，基本上與一代並無多大的不同。玩家所需要進行的動作也一樣，都是在為期一年的時間中，針對各女孩在地圖上進行攻略。而這一次，玩家所能夠進行攻略的角色數量遠不如一代。感覺上似乎越做越差，但是相對的，對於每個角色的對白與事件量就提升了不少。而在人物的畫風方面，依舊是由門井亞矢大師所操刀，因此在畫面的美形度上自然是不會遜色。不但光影的控制相當優秀，人物的肢體語言比起一代可說只有進步而無退步。而在整體人物的設定與腳本的對白而言，企鵝只能說，真的是遠勝過一代呀！這一次的人物設定可說是相當切合日本的現狀(處女？那是稀有動物了)，而且還有幾個超乎常理的設定，值得玩家去進行看看。而在腳本的對白方面，除了與各女主角的對白之外，千萬不要錯過跟自己的死黨，以及其他的閒雜人士的對白唷！真的都是相當有趣的。而在本作中，對於主角的內心想法的描寫也增加了不少，描寫的相當細膩，因此更容易使玩家帶入主角這個角色中。此外，在每個女性角色的變化方面，本作品的描寫可說是更加的完美(雖說還有一點點缺失)，玩家可以很清楚的感覺到女孩子對主角的變化，觀察這樣的變化也是相當有趣的一件事呢。整體的遊戲時間約略一輪需要5小時以上，可說需要花費相當長的時間，對於嫌麻煩的玩家或者速食主義者，玩本款遊戲相當不適合吧。



▲想吃我！？看我的必殺射水。



▼嗯…這真是有特色的藝術呀！

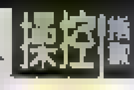


◀死變態～不要過來(這死胖子角色遠真像死)。

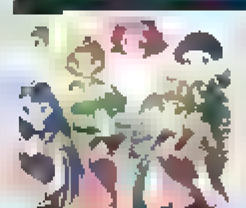




畫面指數 9：門井亞矢就是捲得，畫面精緻度更勝前代作品。



操控指數 6：鍵盤與滑鼠都可以操控，操作上相當簡單方便





音效指數 6：只能算是普普通通的音效，片頭曲還算可以，語音方面只有部分語音。



內容指數 9：[illegible]

平均指數 8

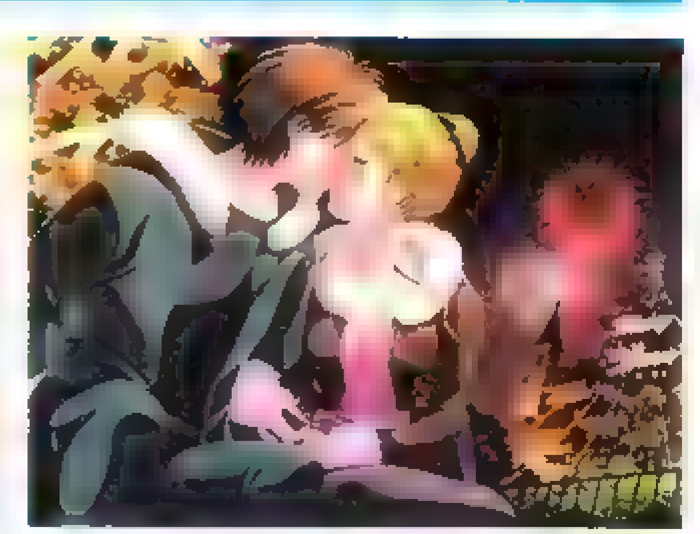
整體而言比起前作雖多了爭議性，但是平心來說卻是一款相當優良的續作，相當值得一玩。

造成爭議的設定



▲ 一起拍大頭貼吧！

本款遊戲在推出沒多久之後，在各大論壇造成了相當大的轟動，原因不在其他，主因就出自於本款遊戲的第一女主角「柴田たまき」。在《同級生》、《下級生》系列中，第一女主角往往都是完美的，不像是存在於世上的女孩子一般，容貌姣好、單身、處女、多才多藝、溫柔體貼等...。但是，在二代中，柴田たまき的初期設定卻是個已經有很帥又有車、有錢的醫大男朋友了。跟主角的關係僅只於青梅竹馬罷了，再加上當玩家準備攻略柴田時，便會發現每個禮拜日柴田都會跟醫大生出沒在旅館(更是給予玩家一大打擊)。導致網站許多玩家認為柴田是腳踏兩條船，或者男主角去當第三者之類的言語，更嚴重者甚至說本作是地雷作品(許多玩家希望破滅？)。不過企鵝是這樣認為，或許這是因為受到《同級生》、《下級生》系列的影響吧，玩家對於第一女主角的要求可說超高。(迷之聲：第一女主角不是七瀨？或是夕濕？)不過其實換個想法來看，以對其他遊戲的觀點而言，本款遊戲依舊是個相當優秀的遊戲。也或許是ELF並無在一開始就讓玩家知道柴田的設定，導致許多玩家誤觸地雷而怒吧？此外，在男主角的設定方面，也稍微有一點點的矛盾，一方面很生澀，一方面又很老成！？感覺總是有點不倫不類的...。



▲ Merry X'mas~。



▲ 嘿～照順序排隊。

作了一些改變的系統



▲ 啊～好可愛的兔子，可是那兔子眼神怎麼怪怪的。

至於其他系統設定部分，與前代稍有點不同的，就是在某些東西的要求可說相當的麻煩。除了錢的問題(每一次LOVE就得花費4500可不是小數目)，還有一些事件的取得，女性角色的好感度問題。或許說在好感度設定上更趨近事實(需發生關鍵事件關係才會更進一步)，但是對於玩家在進行攻略部分就有點麻煩，要是錯過了關鍵事件也就只能跟該角色說掰掰了。而在移動方面，這次作品可說是為玩家提供了相當便利的方式。玩家只需要按右鍵，便可以自由選擇要前往的地點，不怕迷路，也不怕浪費時間唷。此外，在遊戲中還多了一個所謂的網際網路的設定，當玩家回到自己的家中時，便可以進行上網的動作。不過這動作的功用，只有在前面幾個月時間用來看有沒有新的約會地點罷了，之後就都沒用處了。這樣有點可惜，或許可以參照純愛手札的方式，讓某些時間有新增加的地點或許會比較好吧。或許玩家還記得在下一代中有所謂的海報機，玩家可以進行小遊戲以獲得海報。而在二代中，不但增加了小遊戲的種類跟遊戲性，在獎品的部分也改成了遊戲中所能使用的道具。對於收集狂玩家而言，或許這是一個不好的改變吧。



REVIEW 評遊戲

こいじばし

撰稿：邪騎士
製作 Raccoon
代理 Raccoon
類型 AVG
售價 ￥8800
配備：
P2-300、128MB RAM、600MB 硬碟空間、支援Direct x8.1

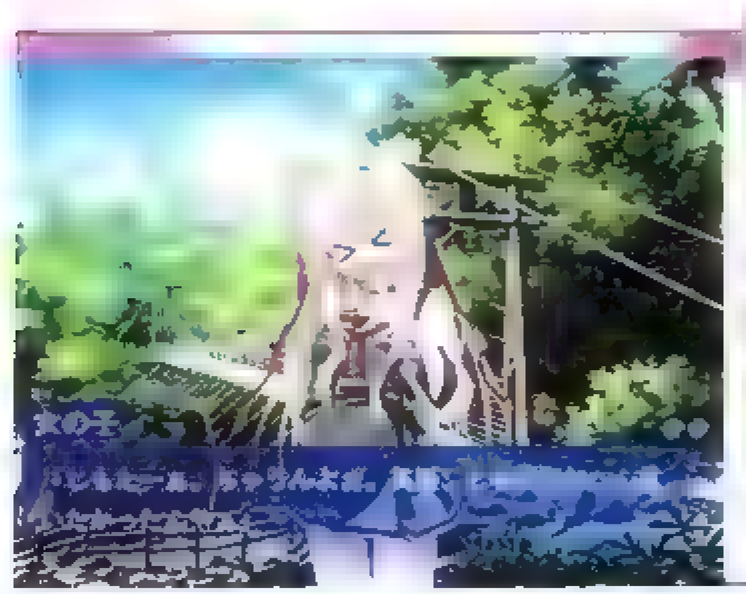
人的一生中有很多的第一次，不過這些第一次很有可能也是最後一次，所以說每一次的機會大家都應該好好把握，特別是已在大學打混幾年的邪騎士，現在回想起來對於以前國高中生的求學生涯還頗為懷念，那些一起同甘共苦的同學們不知是否過的還好，人就是這樣，當和他們失去連絡之後才頗後悔當年為什麼沒好好珍惜那段友誼呢？所以啦～各位還在唸書的讀者要好好珍惜自己身旁的每一位同學喔！



■官方網址 http://deal.co.jp/raccoon/

和好友的畢業旅行

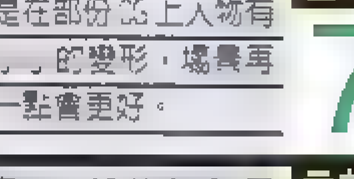
高中生活已在近日劃上了一個完美的句點了，為了慶祝也為了即將到來的離別作個美好的紀念，主角橘悠太邀請幾名比好的朋友－葉月、玩和青梅竹馬的玩伴－乃ノ香一起再辦一個畢業旅行，在眾人的決定之下，他們決定來到主角曾經住過，那遠離城市喧囂，漂亮的護士大姐姐－紫穗所經營的鄉下民宿，沒想到才剛到目的地不久，便碰上了一個大麻煩，葉月的妹妹みこと竟然也偷偷跟了過來，雖然大家很快就達成共識讓みこと加入了這個旅行團（？），再加上紫穗大姐超凡的親和力，所有的人馬上和樂融融的在一起了，不過這一切的一切，真的只是某種巧合嗎？還是有不為人知的力量將這些少男少女們聯繫在一起呢？



▲葉月～你好像泡太久了
◀怪怪的女孩

很可惜的遊戲劇情

其實本作的劇本中隱含了不少有趣的要素，就光從女主角，個性略偏保守的葉月、愛吃甜食的青梅竹馬乃ノ香、妹系角色的みこと，或是有許多秘密的護士大姐紫穗，及有點迷糊的怪女孩カレン等人，就可以作出許多文章，多描述一點專屬事件、人格特質之類的，應該可以讓遊戲長度增加不少，只不過很可惜的，本作並沒有在此著墨太多，反而只有輕輕帶過，讓玩家感到相當的不盡興；而本作的另外一項劇情特色，那莫過於是主角身旁所發生的時空事件，其實編劇亦也可以在此下下不少墨跡，讓玩家有種身陷五里迷霧般不得頭緒，之後再來個真相大白才對！不過編劇卻也沒有這麼做，整體感覺起來就像是讓玩家剛感到有點精彩的時候就告訴玩家結局了，如此的安排實在是太過簡陋了，讓邪騎士不免感到不勝唏噓，不過說實在的，本作也有一些橋段安排的頗為優秀，也讓邪騎士頗感到感動和吃驚，所以說本作的劇情並非是差到要完全抹殺的地步，只要玩家肯用心去看，應該也可以有份不太一樣的感動吧！（不過個人認為要看得懂本作的內容，首先要先能理解本作頗為特殊的那一份韻味）。

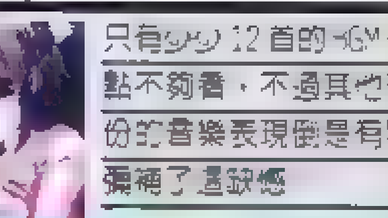
畫面指數 7

原畫家實力還算不錯，可是在部份CG上人物有點……的變形，場景再多一點會更好。



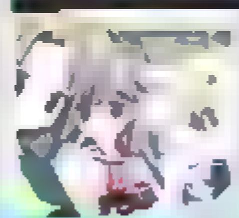
操控指數 8

遊戲裡所添加的Tracking系統還蠻有趣，但是要是能再多添加一點特色會更好。



音效指數 7

只有少少12首的BGM有點不夠看，不過其他部份的音樂表現倒是有點彌補了這缺憾



內容指數 7

劇情表現有點不足，雖然整體而言頗有特色，但是卻沒有完全的發揮出來，實在是太可惜了。

平均指數 7

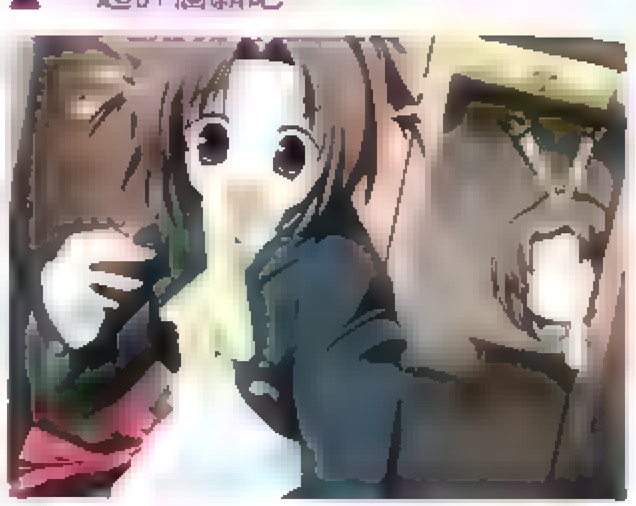
又是一套比上不足比下有餘的遊戲，雖說本作該有的都有了，可惜很多特色都讓它夭折掉了。

頗感慨的聲光效果

相信有很多玩家都跟邪騎士一樣，衝著由原畫師M4-10c先生所畫的CG而購買本作，若單以人物CG看來M4-10c先生所畫的每一位女主角，都相當的亮眼，不僅各種角色的特色都有抓到，而且都有其吸引玩家去品嚐的地方，而且本作裡穿插的Q版人物更是一絕，不僅造型可愛，更能把遊戲中所有角色那無厘頭的一面表現出來，相信喜歡可愛CG的玩家應該不會想錯過！不過M4-10c的畫其實也有不小的進步空間，就好比是遊戲裡一些大動作的CG，他所畫出來的肢體動作感覺起來都頗為僵硬，還有一點，可說是美型畫家的共同通病－男性角色的特色不夠明顯！雖說這類遊戲大多數都是男性角色在玩，不過也多少注重男性的特色嘛！本作的音樂部份，雖然本作的場景不多，但在BGM上的安排實在是太少了，常會讓以全破為目標的玩家聽到有點厭煩，而本作的OP個人也只覺得普普，感覺上少了那麼一股張力，要是能再有點變化應該會比較好；而聲優部份，可以說是本作音樂表現中最優秀的地方了，在聲優的選擇上很符合本作的所有女主角，不難讓玩家由聲音就能體會到遊戲裡女主角們的那一份專屬的人格特質。



▲一起許個願吧！



▲有怪姐姐在生氣噎！

滿有趣的系統設計

基本上本作可以說是AVG類型的遊戲所需的功能都已經具備了，不過本作還有一個頗大的特色，那就是當玩家在進行遊戲的時候，不難會發現有一個很有趣的Tracking系統在旁輔助玩家進行遊戲，所以說本作除了選項是個重點之外，Tracking系統所提示的地方也不能忽略，當遊戲進行時，到了比較重要的分段點時，Tracking系統便會出來告訴玩家幾個選擇，如果玩家看到自己想攻略的女主角代號出現時，便要點下去（沒有就不用選啦！），然後系統就會自動幫玩家評判，當本段劇情結束時就自動幫玩家接到該女主角的劇情那邊，如此一來玩家要順利攻略女主角便不是難事啦！



▲跟平常不一樣的紫穗

▲這是我的第一次喔～（挖耳垢啦～）





評遊戲 こいじばし



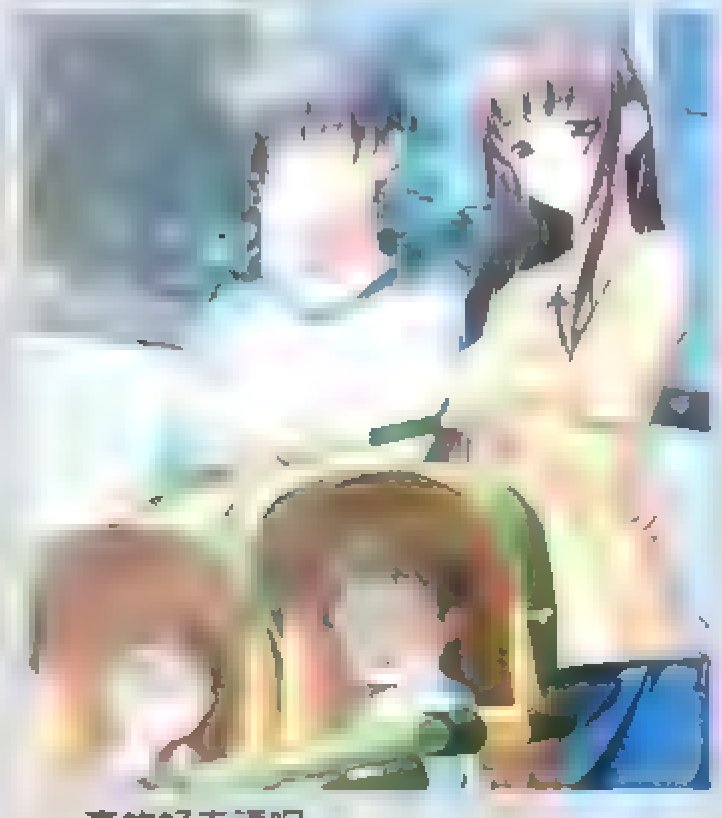


撰稿 勇者AAA
製作：selen
代理：selen
類型：AVG
售價：￥9240
配備：
P2-450、128 RAM、700MB 硬碟空間，4MB、DX7.0 支援、800x600 Hightcolor顯示卡，DirectSound對應音效卡、MP3播放支援、光碟機

剛成為軟體世界特約的勇者在此向各位忠實的讀者請安啦，初來乍到總會有許多失誤，請讀者海涵(迷之聲：裝新手= =")，集嘉能在軟世復活真的要感謝許多人的努力(謝謝啦)，也希望遊世的讀者能夠轉而繼續支持軟體世界。



■官方網址 http://www.ringetsu.com/



▲真的好幸福呢

受到詛咒的一族

很久以前，燐堂家遭受到不明原因的詛咒困擾，長久以來，在燐堂家出生的子孫都是女孩，苦無男孩繼承的燐堂家對此困擾不已，為了戰勝詛咒，燐堂家可說是用盡一切方法，直到擁有強烈靈力緋月一族出現，才解決了詛咒所帶來的問題，燐堂家與緋月家利用姻親結合，靠著緋月家的的靈力影響得以順利產下男嬰，延續燐堂家的香火，也正因為緋月血統的影響，讓燐堂家的詛咒被封印，而這件事也逐漸讓人淡忘。時間到了現代，這個讓人淡忘許久的詛咒，因為緋月家血緣經過數百年的時間而逐漸淡化而再次浮出檯面，落到了這代的繼承者燐堂直人的身上，見危機上身的燐堂家為了不讓歷史重演，再次找上了緋月家，期望能再次藉由緋月家的血脈斷絕詛咒之力，而主角直人要如何在緋月家四姊妹中找到可以替自己解開詛咒的女孩呢？



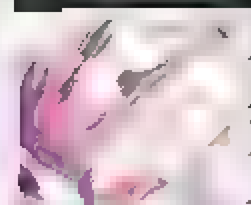
誓約之吻



味道怎樣？

注重 H 的劇情

本遊戲以題材方面來說還不脫於是被用爛的那些題材，頗有讓人想一探究竟的新意在，不過在勇者將全部人員攻略完畢，才發現這是一款劇情再普通不過的遊戲，在遊戲一開始就大搞H讓人「為之一振」之後，整部遊戲就在「重鹹」口味的帶領之下直到結束，遊戲故事提到的燐堂家的詛咒好像並不是那麼重要了，雖然說在H-GAME裡再冠冕堂皇的的理由都只是用來H的藉口，但好歹也加重一些感情戲吧！全攻略後覺得這四姊妹好像都是被主角霸王硬上弓後乖乖就範，就算是緋月老爹欠燐堂家人情和錢把四姊妹其中之一拿來作為「抵押」好了，除了大姊結衣子是自願犧牲外，其他三人根本就對解咒這件事嗤之以鼻，之後因為主角的強力追求老三(魚占)美後，故事重心便放在(魚占)美身上，活生生的把其他二人當陪襯，不過還是沒有什麼令人感動的部分，都是在H，詛咒這回事只是讓主角像個淫賊而已，只有四姊妹在臨盆時把小孩生下時到結局這段故事還比較純愛(不包括全員同時攻略)外，從頭到尾的H讓勇者只有想按下SKIP鍵快轉的衝動，其實若是劇情稍為加重詛咒的前因後果，或者是把四姊妹的劇情分配平均一點，加重感情一點，本遊戲還不至於失衡的這麼嚴重。





項目	評語	指數
畫面指數	畫面輕柔，人物和圖像背景在比例的拿捏和用色搭配都還算不錯	6
音效指數	主題歌不錯聽，其他音樂曲目只有四、五首，重複率過高。	6
操控指數	操作介面一目了然，一般玩家十分便捷，沒有難上手的問題	7
內容指數	劇情沒有讓人印象深刻之處，玩過之後，只記得是一款一般多的作品	5





平均指數 6

缺乏深刻的劇情描寫，內容充滿H，是一款普普通通的AVG。



表現尚可的音樂和畫面

本遊戲在聲光表現方面都還在可接受的範圍之內，遊戲人物和圖像背景在比例的拿捏和用色的搭配都還算不錯，畫面看起來蠻光亮柔和的，感覺上蠻舒服的沒什麼雜亂的感覺，只不過除了四姊妹在刻劃上讓人覺得比較精緻外，其他人就好像「用料」不是那麼實在，頗有打混摸魚之嫌。再來是聲音表現方面，聽起來倒不會覺得很刺耳，也沒有什麼怪音效干擾，人物配音方面也在水準之類，只不過音樂的曲目實在太少只有四、五首，整個遊戲玩完，聽來聽去都是那幾首在撐大局，重複率實在太高，不禁覺得把這款遊戲做成DVD真是浪費，沒有把DVD容量充分利用，相當可惜。



▲ 坐雲霄飛車的紀念照

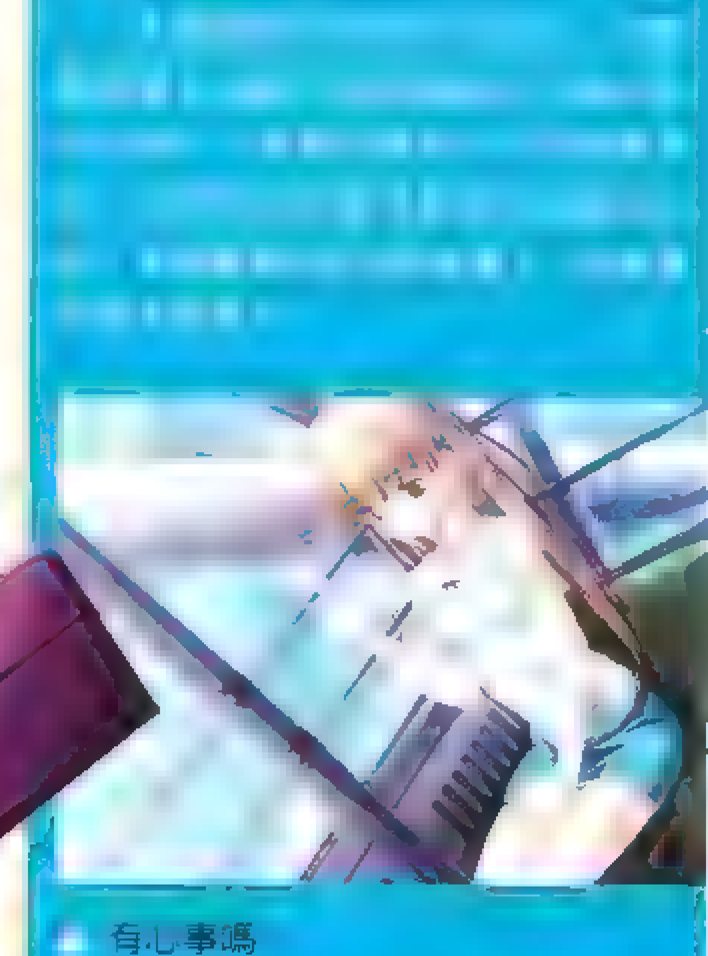


▲ 乖乖坐好

一目了然的操作介面

本遊戲在系統方面的設定相當的明快清楚，明確的按鈕標示讓人一目了然，操作一鼠到底也是相當便捷，一般AVG適用的設定都適用其中，讓人相當容易上手，不會有讓人使用不便的怪設定，算是蠻體貼玩家的，不過還是有要抱怨的地方，一般遊戲都會把作些OMAKE來當作CG或音樂回顧，本遊戲則是直接併入遊戲設定的選項之中，在上方利用類似活頁夾的東西讓玩家選取，不過卻不是一般的CG或音樂回顧，而是各段劇情的回顧，雖然細分出許多劇情選項，想看哪一段劇情就可以看哪一段，好處是可藉由表列的方式看看自己是否有未回收的劇情，，壞處是對於只想看「精彩圖片」的玩家而言還非得跑一小段劇情才可如願，對於這些「看圖玩家」而言實在是不太方便的設定。

結語



▲ 有心事嗎



▲ 給胎兒聽些音樂吧



▲ 懷孕期間別喝酒



▲ 放我下來啦

REVIEW

評遊戲

Rance VI -ゼス崩壊-

撰稿：貓咪企鵝
製作 AliceSoft
代理 無
類型 RPG
售價 ￥8500
配備：
PIII-500 以上 記憶體、256MB RAM、2GB 以上硬碟空間、顯示卡：DX9.0、640×480，Highcolor 以上、對應Direct Sound 音效卡

故事腳本：未公開　原畫作家：未公開



■官方網址 http://www.alicesoft.co.jp/

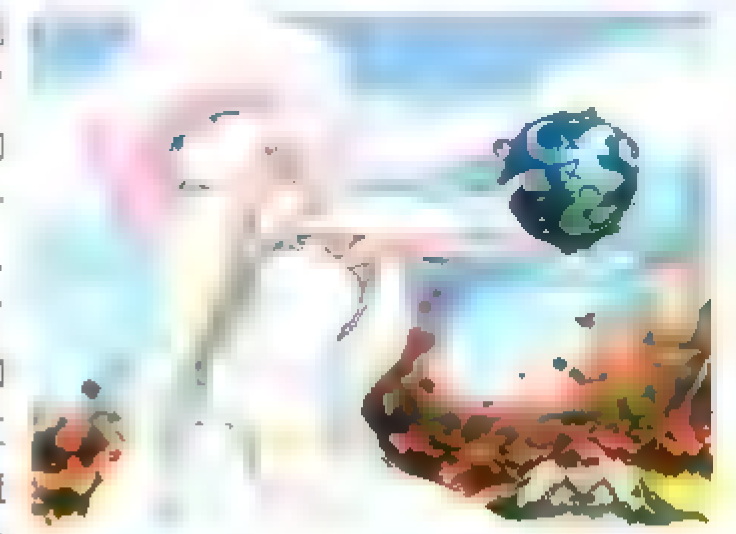
話說之前由於 CGW 與軟世合併的關係，導致企鵝休息了一段時間，沒想到在合併之後，企鵝還有可以為各位讀者服務的機會。而也相當碰巧的，正好此段時間剛好出了幾款強作，為了廣大的讀者們著想，企鵝當然不能太過怠職，因此這次企鵝就來介紹這款大作《Rance VI》吧。



▲ 各位拿呀～準備攻頂了

前作的延續

本次作品的劇情乃是延續了《Rance5D》的內容，如同往常一般，沒錢的ランス為了賺錢便前往了鄰國－魔法王國「ゼス」接受委託工作。沒想到到了魔法王國「ゼス」之後，原本一直跟在ランス身邊的女奴隸魔法使－「シィル」卻在這個城市中受到極大的禮遇。而不是魔法使的ランス，則因此而被誣陷下獄送進了奴隸收容所中。原來是因為魔法王國「ゼス」是個相當重視魔法的國家，而在這國家中，魔法使具有相當高的權力，也因此，對於無法使用魔法的人，自然就相當的不給予尊重。而莫名其妙就被關到牢中的ランス，當然不能忍受這樣的情況發生。為了對「ゼス」報復，便加入了反抗組織　レジスタンス集團，並以推翻「ゼス」為目的開始在暗地裡活動著。本作品就是在ランス打著解救全國國民的大義名份之下，對於邪惡的魔法師給予制裁，並增加自己的伙伴為目的。因此，努力的推翻ゼス國家吧！

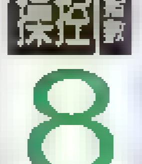


▲ 炸彈快爆炸了～快躲呀

關於遊戲系統

本款遊戲乃是相當典型的 3D 角色扮演遊戲，由於採用了 DirectX 的技術，因此在 3D 的方面繪製可說是相當的精緻。此外，當玩家進行探勝時，左下角的地圖也將會自動繪製出目前所在地，以及整個迷宮的制霸率。這對於收集狂而言，真的是個相當不錯的功能，也有探索迷宮的感覺。而對於路痴而言，這樣的地圖也不至於讓人迷路，真可說相當的方便。再來說到戰鬥的部分，由於這次採用了所謂的 AP 消耗制度，因此對於整體戰鬥難度以及迷宮探勝難度提升不少。所謂的 AP 消耗，所指的就是行動回數。簡單的說每個角色都會有固定的 AP，當參與一場戰鬥時，AP 便會減少 1，一旦 AP 歸 0，則該角色就無法進行戰鬥。這樣的設定結果，就是導致玩家探索沒多久，就必須回城鎮去休息了。而且遊戲中，AP 數量是不太會增加的，以主人公ランス來看，AP 值為12，只要打個12場就只能休息了。這樣的設定，老實說並不太合理。畢竟，這並不像是《大惡司》系列一般，角色有多到可以輪流出征休息的份。再加上，戰鬥的難度有點高，往往沒幾回合下來，伙伴就死的死、傷的傷。而且，玩家所能夠在商店中購買到的補品，也是依照玩家的購買次數而增加價格唷！因此千萬不要亂花費補品，否則到時一個補品價格變成天價，那可就買不起囉。而遊戲中得升級，並不是經驗值到達後就直接提升唷！而是必須到城鎮內藉由等級神來提升，這點的感覺跟《鬥神都市》倒是一模一樣。









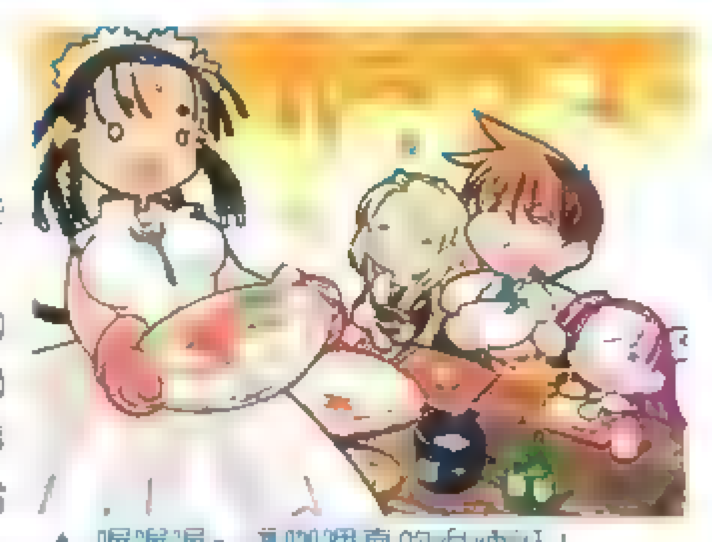
畫面指數	CG數相當的多，遊戲畫面製作相當精細，可說表現的相當不俗。	9
操控指數	無必要遊戲與其它操作，操作相當單純簡單容易上手。	8
音效指數	普普通通的音效，並無法使人留下任何好的印象。	6
內容指數	Rance系列的續作，承續Rance5D後的故事內容，劇情相當的緊湊。	9

平均指數 **8**

承繼了Rance5D的內容，整體具有延續性。綜合了其他系列遊戲的優點，讓本作品更加出色。

奇特的事件系統

當玩家在地圖冒險時，有時候會看一些奇怪的東西，這些東西都是事件的觸發點。而當玩家回到城鎮的時候，便會依照玩家的探索度、冒險點數來進行事件的增加。不過這邊的增加，並不是表示玩家就獲得了該事件唷！而是必須需收集玉，每一個事件所需要的玉種類與數量都不一樣，因此玩家可以相當自由的分配所獲的玉來觀看事件，這樣的事件取得方式老實說相當的新穎特別。也為遊戲的難度多添上了一筆。而在整體的劇情描述中，可說是相當的緊湊。而對於有玩過《鬼畜王ランス》的玩家而言，更會從中發現許多熟悉的角色！連《大惡司》中的那個人造人セヤダタラ都出現了！真的是給人一種懷念感呢！雖說《鬼畜王ランス》乃是ランス系列故事的番外篇。但是當企鵝在進行本款遊戲時，卻也禁不起衝動，再次將其拿出來重新體驗一下，並在本作品與《鬼畜王》作品中獲得了更新的體驗。



▲ 喔喔喔～這咖哩真的很辣呀！

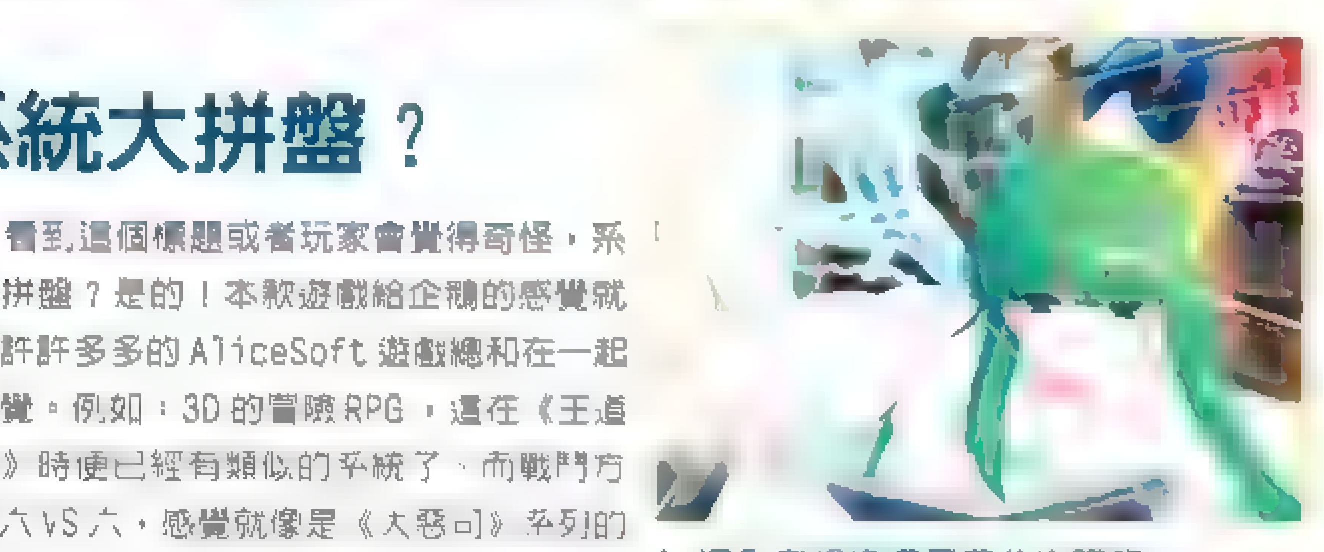


▲ 這樣的生活真是悠閒呀

▲ 傳送機啓動！（哇阿阿阿阿～後面被電的茲茲叫）

系統大拼盤？

看到這個標題或者玩家會覺得奇怪，系統大拼盤？是的！本款遊戲給企鵝的感覺就是把許許多多的AliceSoft遊戲總和在一起的感覺。例如：3D的冒險RPG，這在《王道勇者》時便已經有類似的系統了，而戰鬥方式的六VS六，感覺就像是《大惡司》系列的作法。而AP值的設定，更是把《大惡司》系統中的AP設定給搬了過來又稍作了改變。至於那個等級神，根本就是《鬥神都市》的翻版（等級提升到一定程度還會慢慢脫衣服，這點也一樣。），而且，連捕獲女性角色都是過去就有的點子。企鵝這樣說，並不是說這款遊戲了無新意，而是本款遊戲的系統可說是一個綜合版本，有優點，當然也有缺點，對於企鵝這種AliceSoft老玩家而言，總覺得好像都改變不大。就連怪物的外觀，道具的名稱都是一貫的Alice風格。莫非已經江郎才盡？



▲ 擅入者將慘遭免費X光服務

結語



▲ 你...弄破我的衣服想幹什麼！？



▲ 慘遭恥笑而破裂的蘭斯

▲ 哼哼～我果然還是相當受歡迎的




KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
韓戰:被遺忘的戰爭
在1950到1953年韓戰中身爲特種部隊的指揮官，
你！必須完成國家賦予的任務！
★ 12個龐大詳細的關卡
★ 50多種正式的標準軍事裝備
PLASTIC REALITY
CENEGA
LIGHT SOFTWARE
DYNASTAR
TrackMania
TMM
Beware
賽車遊樂園
國際中文版
設計！打造！駕馭！
NADEO
LIGHT SOFTWARE
DYNASTAR

即時戰略

改寫戰略遊戲的新風貌

世紀戰神

國際中文版

"真正的戰爭才剛開始"

9月15全面開戰

將真實的軍事策略運用於中古世紀的幻想世界

文明科技與宗教色彩交織而成的壯麗大戰

前所未見的AI設計，電腦對手會試著尋找玩家的弱點進攻

全新型態的模擬遊戲

鬼大師

國際中文版

www.new-ages.com/ghostmaster

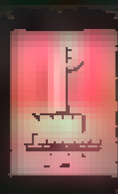
亞洲地區總代理



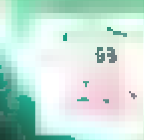
新之光娛樂軟體股份有限公司

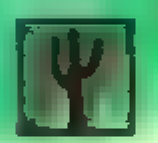
NEW AGE ENTERTAINMENT SOFTWARE INC.

TEL:(02)2218-1256 客服信箱：gameservice@new-ages.com



Official Strategy Guide







撰文/Rare

多數RO玩家曾經擁有的夢

騎士之路

又到了每期筆者的碎碎唸時間了(謎之聲：這已經變成傳統了嗎？)首先，可喜可賀！在遊戲世界與軟體世界合併後，RO專欄仍然存活著！這真是一個好消息，雖然雜誌合併，在某些方面是令人扼腕的一件事，不過基本上RO的玩家仍然為數不少，所以繼續報導下去，筆者認為是值得的。既然如此，那接著就來談談這期的主題吧！

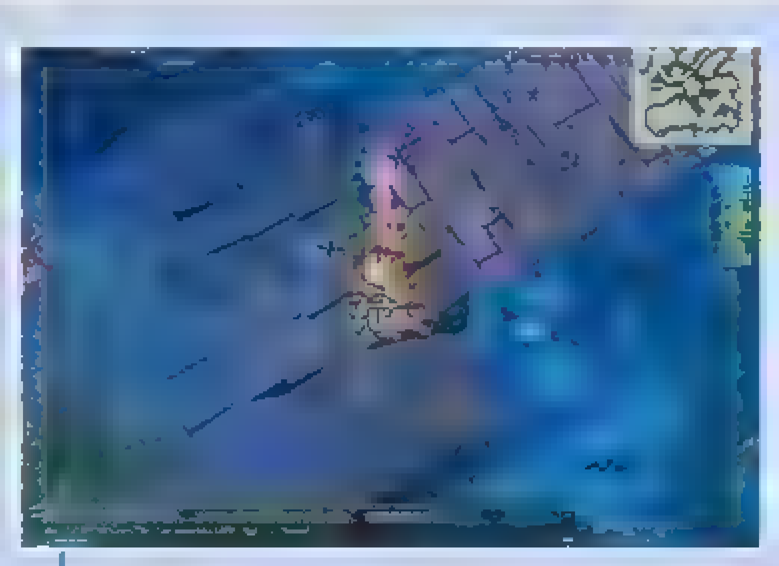
話說這次的主題在決定時可是令筆者內心猶豫許久，怎麼說呢？因為筆者原先想寫新二轉，但某些新二轉玩家群卻不太多，所以再三比較後筆者決定寫這個歷史超級悠久，也可以說是最多人玩過的職業－「騎士」。騎士這個職業從很早很早以前就是個膾炙人口的狠角色，在以前，當筆者練著自己的第一隻小盜賊時，好不容易光榮二轉刺客了，卻見到朋友風光的騎著大鳥，飛快的奔跑在RO世界裡，好不愜意啊！加上那是個反擊無敵的時代，說句實在話，當時想吃王的玩家沒有第二條路了，就是去練隻騎士吧！只要讓你堵到王，站好位置，下好離手，不要出槌，沒有小白，那麼無論任何一隻MVP都逃不過被你用反擊做掉的命運，甚至連一瓶補品都不用帶也可以，加上當時MVP是差不多固定一小時重生一隻，所以有很多快樂的騎士就算好了每隻MVP大致上的出沒時間，然後吃完這隻便前往下一個據點，就這樣在RO世界裡走透透，這點很多後來的新進玩家應該很難想像吧！而在當時筆者也曾經很憤慨的批評這種反擊制度(因為我自己沒練，酸葡萄心態…)，並預言往後一定會改，結果後來它果然改了。

以上都是一些滄海桑田的感慨罷了，回歸現實來談，時至今日，騎士仍然在RO世界裡佔有一席之地，而從以前到現在整體而言，騎士絕對是最多玩家玩過的職業，為什麼呢？原因有很多，例如，他帥氣的外型、無與倫比的騎鳥行走速度、血量最多，當然還有它頗能適應環境這一點，使得歷經多次改版都不太減其魅力，除了被改成開始要讀秒的那次之外(改為HIT+20，CRIx2，無視怪物防禦且無法取消)，同時最重要的一點，正如同本期標題般「多數RO玩家曾經擁有的夢」，很多玩騎士的玩家都會有一個信念，那就是「騎士道」，作為一個真正的騎士男子漢，所以事實上你不會看到太多的女騎士出現在路上(男扮女裝的不算，他們只是以另一種面目來實現騎士道罷了．．)。

最後提一點，關於騎士這個職業，筆者已有一小段時間沒有接觸了，所以誠實的筆者必須說，本期有些消息以及心得是靠強者我同學提供的(姑且稱他為達人展吧！)，這個同學對於RO可說是玩到無所不知的地步了，我想可能你問他下一次Test何時要先曰他都能說出誤差值五天內的正確日期吧(謎)，所以在此我一定要感謝他一下，所謂受人點滴之恩必當湧泉以報大概就是這個道理。好了，廢話說太多，這次要講的是騎士的類型，希望能提供讀者一個選擇的參考方針。接下來就進入本期正題－騎士各類型分析吧！



帥氣的男騎士



搭配附加效果的卡片與攻擊加速藥水，打起怪來如虎添翼。



AGI系列

STR-AGI型(俗稱力敏騎)

此類型到目前為止應該是最多人練過的騎士，尤其在過去反擊盛行的時代，力敏簡直天下無敵(打得超快，對方騎士也很難反你)；直到後來鐵匠開始可以把人敲暈之後，此型騎士由於太容易暈，血又不是很多，所以才漸趨沒落。

建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，然後一路加STR為主，直到STR20與DEX10後再開始加AGI會比較好(一開始加AGI沒什麼用)；不過這種練法也要配合很多水喝才會快；STR到20後接下來就看個人需求，若你是想要先衝STR的話，就以加STR為主，但記得DEX也要隨怪物補正；若是想先衝AGI的話就以加AGI為主，先將AGI點到30左右再開始點STR和DEX；這兩者的差別是前者配合喝水可以練得很快，怪物沒兩下就被砍掉了，後者則會練得比較慢，但是適合捨不得買水喝的玩家。另外要注意的是DEX不用加太多，約加到30左右即可，因為過高的DEX對於一般練功打怪沒有太大助益，DEX到30之後，一直到二轉前主要還是以衝STR和AGI為主。這型還可以細分為三種，第一種是以STR99為主，追求極致暴力型，此型到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR99+8、AGI71+2、VIT1+10、INT1+0、DEX64+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP8855、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)222、FLEE(閃躲能力)172+1、HIT(命中率)169、負重量5770；第二種是以AGI99為主，追求極致攻速型，此型到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR82+8、AGI99+2、VIT1+10、INT1+0、DEX50+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP8855、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)183、FLEE(閃躲能力)200+1、HIT(命中率)155、負重量5260；第三種是STR和AGI兼重型，但卻犧牲了部份DEX，此型到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR90+8、AGI95+2、VIT1+10、INT1+0、DEX44+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP8855、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)190、FLEE(閃躲能力)196+1、HIT(命中率)149、負重量5500。此三型筆者認為第一種最實用，配合卡片補強STR打出來的數字將會相當高。



優點 最好練的一型，血比多數職業來得多，加上又會閃，還有強大的攻擊力，幾乎可以遊遍大多數RO地圖。還有一點就是這型騎士配合雙手劍攻擊加速，砍起來速度極快，其華麗的動作也讓不少玩家趨之若鶩

缺點 無法吃王，過去此型騎士靠著高攻速及高力量是吃王的第一人選，如今各MVP血量暴增，使得這型騎士在吃王上無用武之地；另外也不適合PvP，因為太容易被打暈，唯在攻城時倒是可以進去摸摸城。另外被怪物圍毆的話也是此型頭痛的一點，常會有這型騎士仗著自己的高攻速硬撐(其他職業被圍毆經常就飛了)，因為打起來很過癮，不過相對地就較容易在怪物暴走的狀態下被秒掉。

LUK-AGI型(俗稱敏爆騎)

也就是爆爆騎士，這型在以前很多人玩，後來怪物也有LUK後才比較沒那麼熱門；那為什麼爆騎會配合AGI呢？因為這型騎士最主要拿來練功的招式就是爆擊，而爆擊具有無視怪物閃躲能力的特性，所以DEX不用衝太高；另外爆爆騎如果打得很慢那還有什麼搞頭呢？所以AGI一定也要高，換句話說爆擊型的騎士最適合搭配AGI的練法了，也因此會有敏爆騎之稱。

建議配點

初創角色時同樣以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，接著最好先一路沿用力敏型騎士的方式，先衝STR與AGI為主，LUK等二轉後再加，否則會很難練，唯要注意的是DEX不用加多少，大約到25左右即可(為了二轉前及剛二轉時的練功著想)，二轉後再開始享受爆擊的快感吧！LUK AGI型騎士到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR82+8、AGI82+2、VIT1+10、INT1+0、DEX24+6、LUK66+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP8855、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)191、FLEE(閃躲能力)183+8、HIT(命中率)129、負重量5260、CRI(爆擊率)24。

優點 成形後會蠻好練的，高攻速、高迴避率加上爆爆爆的威力，非常適合用來清怪；而且這型由於無視怪物迴避率的問題，本身DEX也不用加多少，正好拿來補LUK之用。

缺點 首先這是有錢人才練得起的，只能打打怪物練功，不適合PvP，不適合攻城，也不適合團戰，基本上玩隻刺客可能都還比爆爆騎來得有用，它唯一贏刺客的就是血比較多。另外此型在練功上，前期很難練，尤其在目前的版本，到後期也必須依靠卡片(毒骨犬妖等)才能充分發揮其特色，光靠LUK沒太大效用。時至今日由於RO玩法越來越多樣化，討論這型的人也越來越少了；筆者不太推薦玩家修練此型。

VIT系列

STR-VIT型（俗稱力體騎）

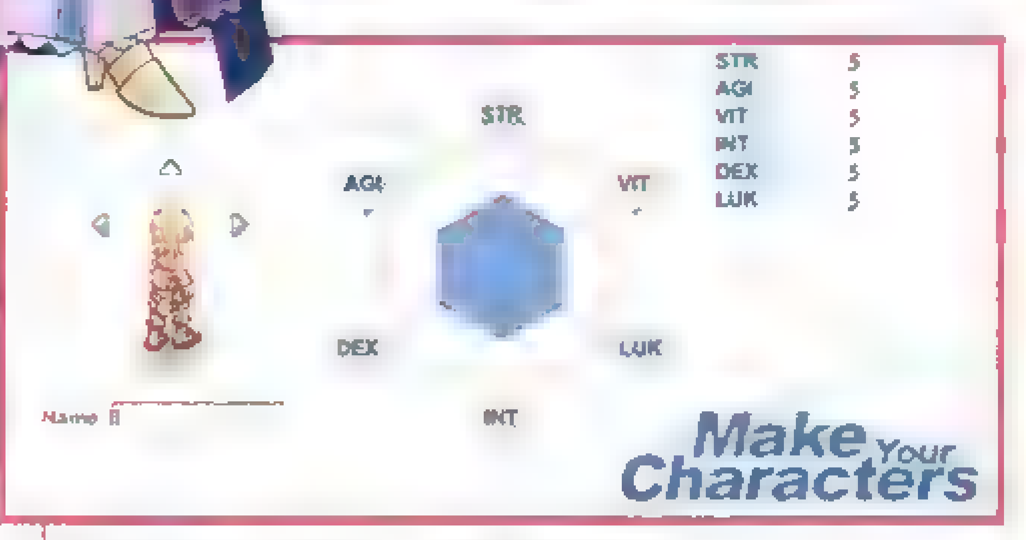
力體騎在早期被認為是沒什麼用的職業，相當可憐，直到後來反擊被改掉，MVP改強，AGI不再強勢後，力體騎才漸漸衝出一片天。



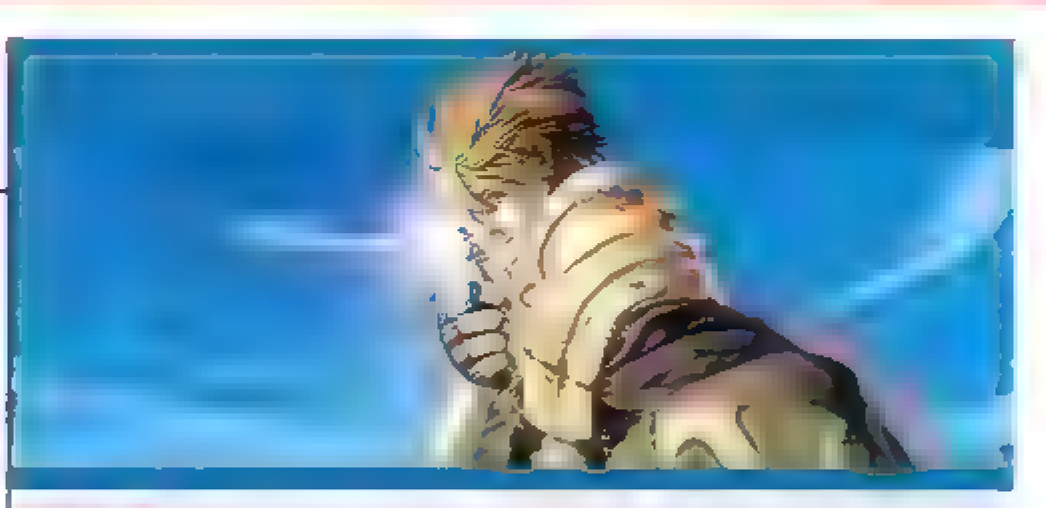
力體騎常用的長矛刺擊，可以把怪物推開。

建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX5、VIT5、LUK1、INT1起家，先把STR與DEX補到10以後就可以開始衝刺VIT了；看到這或許有讀者會懷疑，為何不用DEX9和VIT9起家呢？這就是由於創角色時的圖型囉！因為這兩種是在對角線上，沒辦法兼顧，這也就是為什麼這型無法將AGI壓到1的原因。而選擇將這兩種都以5起家的理由是這樣才不會一開始miss連連，既然打得很慢，再打不中就說不太過去了。至於接下來分配STR與DEX的部份，主要是依個人狀況而定，若是你覺得越來越難摸到自己正在打的怪物，這是打得不夠精時（夠不夠精看和你同區的玩家打出來的數字就略知一二了），再加些STR和DEX就行了。STR-VIT型騎士到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR96+8、AGI9+2、VIT73+10、INT1+0、DEX64+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP14599、SP310、BASIC ATTACK（基本物理攻擊力）219、FLEE（閃躲能力）110+1、HIT（命中率）169、負重量5680。這樣的配法還要再加上雙螳螂夾將STR補到110才會強，若是不想裝雙螳螂夾的玩家可以考慮將STR加到99，VIT降為69，不過筆者不太建議這麼做。

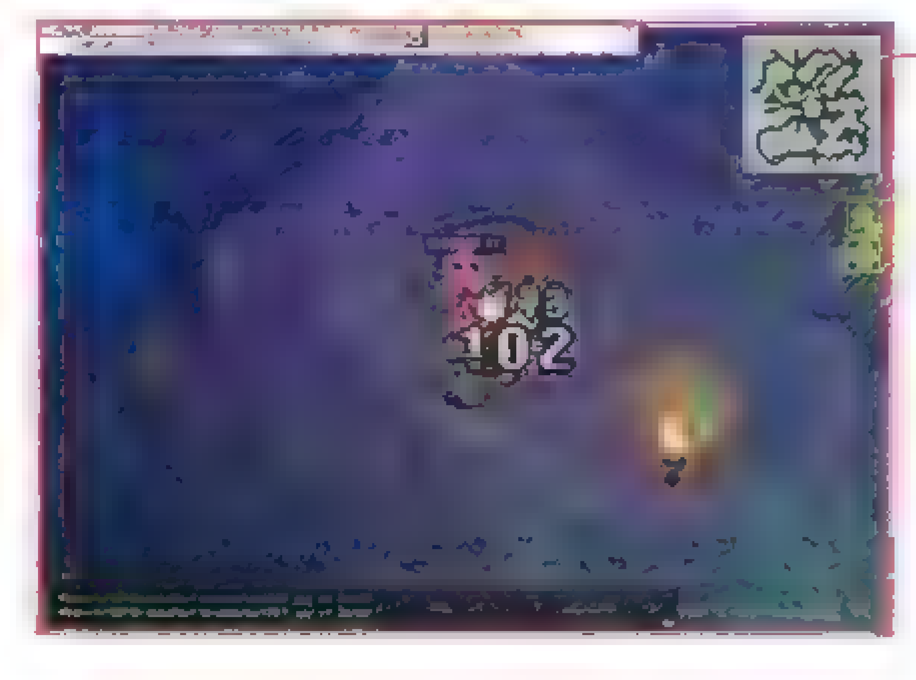


配點時的六角星圖，使得有時候點數無法兼顧。



血量超多，與十字軍並列為RO世界中血量最高的一二名，可以當個非常好用的盾，這點大概是無論怎麼改版都會存在的優勢；此外練功在前期也非常好練，帶一些水及狀態補給品，一趟下來可以撐非常久，續戰力極高，因為光靠著就能回很多了，加上高VIT喝水也補很多，只要不要在怪物暴走的地方練，有時候甚至可以待同一個地方超過一週以上。而到後期雖然沒有AGI騎士來得好練，續戰力卻仍然優於AGI騎士，不用打一打就要回家運水，即便等級高了以後，在主動怪區練功，憑著高血量的特色可以面對突如其來的怪物圍毆，可以使用「怪物互擊」或「騎乘攻擊」等範圍攻擊技能突圍，而不用像力敏騎那樣擔心會有被秒殺的危險。此外當一群力體騎組成一團去攻城時也是很可怕的，因為目前RO裡盛行放怪守城，此型專剋這種狀況，即便公會石房間裡有著數百隻怪，一群力體騎配合牧師進去還是有可能會爆掉，所以放怪守城的公會通常也最不想見到這種狀況，比較強的公會常會在入口派人駐守觀察，為的就是避免遇見一大群騎士進攻，這是其他職業難以望其項背的。通常這型的玩家以拿槍為主，其實也不能這麼說，應該說是練槍的大部分都是以這種配點為主STR-VIT，然後DEX中等，拿槍連刺或是投擲，通常此型常會去玩PvP，甚至可以說有人就是為了玩PvP或是自己原先角色被打得很慘，為了復仇才練的（話之聲：你就乾脆一點說是你自己吧^xD），在PvP場中是個可怕的殺手

缺點 攻速緩慢，無法像敏騎那般享受打怪物的快感；到後期單打能力遠遜於其他職業，不過這是一般VIT型的通病，各職業皆然。



連刺也是常用的招式，對應不同體型怪物而有不同效果。

INT系列

INT-STR型

很少人會碰的類型，筆者遇過玩此型的玩家只有兩種，一種是純粹練好玩的，隨便練練，一種是特別想研究Int，發掘其美妙之處的，雖然，此型曾經有幾個熱心的玩家提出長篇配點理論及實作心得，不過筆者還是建議對騎士技能沒有什麼認知的玩家不要修練此型，那可能會讓你玩起來覺得枯燥乏味。值得一提的是，關於這型的騎士其實仔細玩味頗有深度，筆者也曾有過一番研究，甚至有人發表過相當耐人咀嚼的心得，筆者認為很是值得看看，但礙於篇幅的關係，僅能大略性的講過，對於那些好心得還真是頗有遺珠之憾。此型中心思想不外乎為「技能普攻化」，也就是將技能用來當作一般打怪的普通攻擊。其實過去幾乎無人玩此型，但到後來5.0版之後，公式改變，INT投資報酬率提高，不像以前回復公式那麼地小鋼，轉而讓原本其他吃緊的點數從此得以伸張，也因為這樣，雖然不是很明顯，但會這樣玩的玩家的確變多了



被圍毆時怪物互擊是相當不錯的選擇。

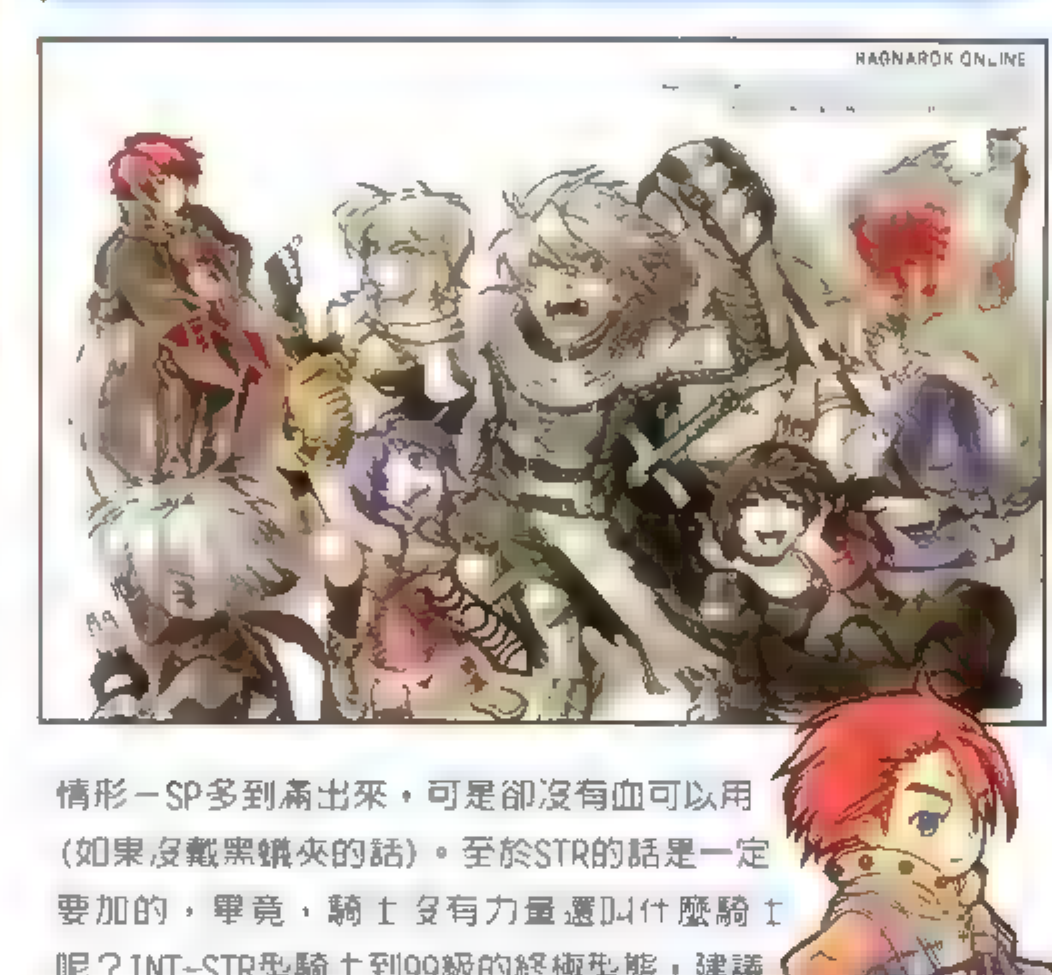
建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，先強調一個重點，就是二轉前不用加任何INT，因為當你還是個劍士的時候，高INT不但沒有任何作用，還會讓你練功極度緩慢；或許有人會說這樣不配當個INT騎士，那就對了，騎士是二轉之後的事，所以等到二轉後再說。在劍士時期主要請以STR與DEX這兩個數值為主，對於INT騎士來說，DEX也是相當重要的，因為其與技能施展密切相關，不可小覷，例如可縮短騎乘攻擊的蓄氣時間；基本上筆者建議STR與DEX之分配大約3：2，而INT雖然在二轉後開始加，但是絕對沒有必要加到99，這樣會導致一種

走著走著就碰到英雄，還好我跑得比他快

優點 續戰力佳，擁有強大的回復力，怎麼說呢？因為配合黑蟻夾及自身的高SP，不但SP用不完，而且HP也可以靠著技能補完。第二就是這型最大的特色－連續使用技能，發揮強大的破壞力，這是由於騎士的技能大都很強勢的緣故；另外就是可以拖車，因為霸體無限用，還滿爽快的。修練此型的騎士大致上分為兩種，拿劍的跟拿槍的，筆者認為要充分發揮INT騎士的長處，還是拿槍較佳。這邊提一下這型騎士的技能選擇：槍修10、連刺5、槍投5、刺擊3、騎乘攻擊10、騎乘1、騎兵修練5、反擊5，如此配完後剩下4點，如果想要在PvP場裡比較吃香可考慮點刺擊，但若是想一般拿來練功打怪用，則還是拿來點滿連刺是比較好的選擇。

缺點 缺點其實非常多，首當其衝的就是血量太少，防禦也低，又閃不掉怪物的攻擊，很多人聽到這邊就覺得何苦逆天呢？這也是造成此型相當少人玩的最大原因。另外雖然SP很多很好用，但再多也總有用盡的一天，尤其是面對一大堆怪物的狀況；當SP用完的時候，此型騎士就毫無用武之地了，所以請切記多帶些補SP的東西上戰場。此外要想練這型的玩家也要三思，因為裝備如果沒有精錬到某種水準之上，玩起來將會很辛苦，較適合有錢人。



情形－SP多到滿出來，可是卻沒有血可以用（如果沒戴黑蟻夾的話）。至於STR的話是一定要加的，畢竟，騎士沒有力量還叫什麼騎士呢？INT-STR型騎士到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR82+8、AGI9+2、VIT22+10、INT90+0、DEX54+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP10530、SP583、BASIC ATTACK（基本物理攻擊力）184、FLEE（閃躲能力）110+1、HIT（命中率）159、負重量5260。

平均系列

AGI-VIT型(俗稱AV騎士)

曾經風行過，筆者也忘記是誰開始提倡的了，總之就是曾經風行過。現在似乎沒什麼搞頭。

建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，之後先以STR、DEX與VIT這三個素質為主，畢竟這樣會比較好練些；二轉後逐漸補強AGI與VIT，逐步實現AV騎士的理想；記住，STR跟DEX絕對不能一時手癢加過頭，否則你就悖離此型的精神了，而且到後期才後悔可能會讓你的騎士變成四不像。AGI-VIT型騎士到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR42+8、AGI86+2、VIT90+10、INT1+0、DEX34+6、LUK1+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP15956、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)84、FLEE(閃躲能力)187+1、HIT(命中率)139、負重量4060。

完美的盾，在各種打擊下仍然可以生存，但是必須注意的是被圍毆時高Flee沒什麼用。組隊時很好用，牧師的各種輔助技能幾乎都發揮在此型騎士身上。打王時如果有很多這種人擋在前面，應該會很棒，可惜筆者還沒遇過這種事。

缺點 攻擊力超低，命中率也普通，僅能應付一轉時期的零次，轉後差強人意，另外雖然組隊不錯，可是隊伍也不是天天都有的

STR-DEX-VIT-AGI全平均型

這型也很多玩家使用，為什麼呢？因為有許多玩家在角色草創時期都有很崇高的理想：「我要成為一個稱霸PvP的力量之王」、「我要爆爆爆」之類，結果練一練發現事實上根本沒這麼容易，所以最後就會演變成平均型騎士。當然最主要的原因是它還滿好用的。而平均型騎士可說是遊戲中分支最多的一種類型，他們遵循的是「老二哲學」，怎麼說呢？其實不只騎士如此，血量比不上VIT型、閃躲比不上AGI型、玩爆擊也沒LUK，技能就更別提了(筆者還沒看過平均偏INT這種人…)，但是在「血量、閃躲」這些方面雖然不強，但絕對也不弱，算是實用性最高的一種騎士類型。平均型騎士有著許多分支，很難有一定的點數分配方式，完全視玩家自己本身的喜好來做調整，但基本上平均偏LUK與平均偏INT筆者認為沒有實用性，所以只提注重「STR、DEX、VIT、AGI」這四種素質的騎士，可謂完全平均，但實際上完全平均並非將點數除以四，而是適性分配，筆者所主練的騎士即是此類型



怒爆的效果很華麗，偶爾也滿實用的。

培養容易，並且與命中和閃躲都有一定水準，而且搭配騎士本身騎鳥的高走速，更加容易在RO世界裡走透透，騎士配騎鳥可說是相得益彰，如虎添翼。

缺點 無法在PvP中拿到什麼甜頭，攻城戰時也要受點委屈，火力與防禦皆不如別人。

建議配點

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，其後穩定的加STR與VIT，前期到二轉前建議AGI投資不超過20，先將重心放在STR與VIT上，偶爾補點DEX；平均型騎士還可以小分為兩種，一種是稍偏AGI，此型到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR72+8、AGI80+2、VIT55+10、INT1+0、DEX44+6、LUK32+4，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP13163、SP310、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)161、FLEE(閃躲能力)181+4、HIT(命中率)149、負重量4960、CRI(爆擊率)13；另一種是稍偏VIT，基本上就是將VIT調高，AGI調低，其他不變。或許會有讀者質疑為何要加LUK呢？因為如此一來才能充分發揮平均型的精神，當你在打怪時偶爾能爆個幾次，感覺也是不錯的喔！

RO抽獎卡 虛擬寶物中獎名單

184期

185期

注意事項

1 請以RO官網之名單及發送時間為準。 2 領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品
3 領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。 4 請勿使用明信片黏貼寄送，以減少處理時造成不必要的困擾。



最酷的城市★最夢幻的轉生神話

狂歡開卡包* 熱賣中



- 黑色派對資料片 2片
- 使用手冊 1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數 1組〈僅供開新帳號使用〉

夏日狂歡價 NT$ **49**

共舞酷卡包* 熱賣中



- 黑色派對資料片2片
- 使用手冊1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數 1組
- 100點儲值點數 1組
- 精緻可拆式明信片酷卡書 1本
  細緻收錄32張彩精明信片珍藏本，收藏仙境的永恆畫面！
- 【狂歡共舞頭飾】虛擬寶物刮刮卡 1張 買就有機會刮中【惡魔翅膀耳飾】【懶洋洋的貓】等虛擬寶物哦！

歡樂共舞價 NT$ **199**

月光舞會包* 熱賣中



- 黑色派對資料片 2片
- 使用手冊 1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數 1組〈僅供開新帳號使用〉
- 儲值月費卡 1張〈無限暢遊30天〉
- 超實用RO轉生之舞手札 1本
  手札內容收錄 轉生條件及任務解說、進階二轉高等技能介紹、新增頭飾物品介紹及新怪物資料、還有特別附錄的好用行事曆和通訊錄喔！
- 【月光舞會頭飾】虛擬寶物刮刮卡 1張 買就有機會刮中【天使翅膀耳飾】【惡魔翅膀耳飾】【巨大的金鈴鐺】等虛擬寶物哦！

歡樂時光價 NT$ **420**



黑色派對最新改版 狂歡上市

仙境黑色派對7-11拿禮物

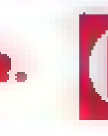
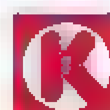
93/8/31前在7-11購買系列產品包，就可刮中珍貴的RO虛擬寶物喔！

全家online打寶吃喝玩樂大搜查

93/8/31前在全家購買系列產品包，就能抽中超級虛擬寶物！加59元再把RO馬口鐵珍藏CD盒帶回家！





仙境RO傳說

黑色派對

ro.gameflier.com

RO 越夜越美麗 冒險越轉越Happy!

開心滿滿包* 8/18上市



- 黑色派對資料片 2片 ●使用手冊 1本〈含操作說明＋地圖〉
- 開卡一個月帳號1組〈無限暢遊30天〉
- 最卡哇伊的波利撲滿1個
- 【開心派對頭飾】虛擬寶物刮刮卡 1張 買就有機會刮中【矯正姿勢之帽】【狐狸假面】【懶洋洋的貓】等虛擬寶物哦！

開心冒險價 NT$ **129**

月亮天波包* 8/18上市



- 黑色派對資料片 2片 ●使用手冊 1本〈含操作說明＋地圖〉
- 100點開卡點數1組〈僅供開新帳號使用〉●150點值點數卡1張
- 超可愛的月亮天波1個
- 【快樂派對頭飾】虛擬寶物刮刮卡 1張 買就有機會刮中【古代女王的王冠】【蜂后的王冠】【墨西哥帽】等虛擬寶物哦！

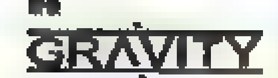
幸福相隨價 NT$ **299**

萊爾富千店慶，仙境點月卡 虛擬寶物大爆走！

93/9/30前購買萊爾富特典版仙境點月卡，即可憑專屬活動密碼，抽中RO夢幻虛擬寶物大獎！

【OK-RO 黑的有禮】抽獎活動

93/8/31前在OK便利店購買RO狂歡開卡包，就有機會抽中新頭飾虛擬寶物！











官方攻略包 VOL.4

2004最新更正版

最新內容資料更新

新地圖 怪物 新頭飾 轉生系統



內容簡介

- ☆ 詳細介紹仙境傳說各角色及新增加進階二轉職業
- ☆ 遊戲內所有職業新技能使用、角色人物異常狀態說明
- ☆ 仙境世界地圖、城市、平原、迷宮介紹
- ☆ 新增加地圖尼芙菲姆、汶巴拉介紹及洛陽城簡介
- ☆ 最新更正版新頭飾合成方式、新怪物介紹
- ☆ 進階二轉轉生系統說明、職業經驗值需求表
- ☆ 寵物資料系統詳細列表



售價 299元

攻略本製作發行



軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW



攻略本授權



遊戲新幹線 GRAVITY

請洽全省連鎖便利超商

夫妻檔雙人組的威力組合！

任意升級的武裝系統！

Maria

Victor Chopski

雙手可同時駕馭不同毀滅性武器！

喋血雙煞

NITRO FAMILY

A New Breed FPS. This time, you don't shoot alone!







動作！暴力！火爆！FPS的全新體驗



TRUETECH
極真科技
Truetech Entertainment Corp.

2004 最新登場

毀滅戰士3 DOOM3

重返血肉火光的地獄

DATA	
遊戲類型	第一人稱射擊
研究製造	id Software
販賣代理	松崗
網　　址	http://games.unalis.com.tw/doom3

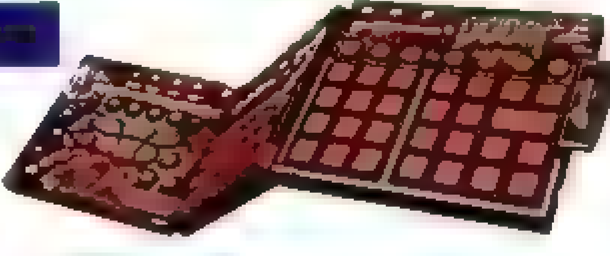
作者的話

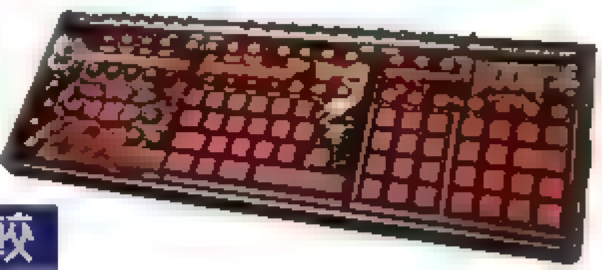
《Doom》這個名字自從誕生的那一天起就成了一塊金字招牌，每一次出現在我們面前的時候都是伴隨著充滿爭議的話題、驚為天人的畫面、強大引擎技術的炫耀，最偉大的遊戲設計師不斷突破著技術上的侷限。我們不需要豐富動人催人淚下的劇情，不需要情義綿綿的兒女情長；超現實的恐怖、絕望、更加真實的聲色效果才是我們的追求，這些我們只有在《Doom3》當中才能夠找到。只有這樣的遊戲才能夠吸引著你，即使需要忍受著那每秒30FPS都不到的畫面速度，依然獨自一人穿梭在火星基地的坑道裡…。

同時值得一提的是，《Doom》系列在國內是主流FPS遊戲中的經典，之前能夠和《Doom3》一較長短的也就是《Half-life 2》了，但之前的UBI在一個合適的時機推出了《Far Cry》，得益於這幾年Direct X的發展和硬體的更新換代，遊戲的確做的像模像樣。頓時網絡上的爭論開始多了起來，持有各種不同觀點和新鮮評論的人都試圖說服對方承認自己所喜歡的遊戲是最優秀的，對於這種情況，我們簡單的舉個例子就可以說明了，一個人去看了陰暗恐怖的《異形戰場》，一個人看了風景如畫的《十面埋伏》。

ID遊戲的劇情通常都為人所詬病，動不動就是說情節空洞可有可無，實際上ID並不是沒有為我們寫出吸引人的劇情，而是它不是一個很好的講故事的人，它的故事是隱藏在遊戲過程當中需要你去發掘，但事實上當你面對一段段的英文劇情文字，有多少人會去注意呢？這種情況在《Doom3》當中得到改變，它一開始就是以最好玩的單機遊戲為目標的，首先簡單瞭解一下故事背景能夠讓我們知道自己將要做點什麼。

DOOM3專用鍵盤



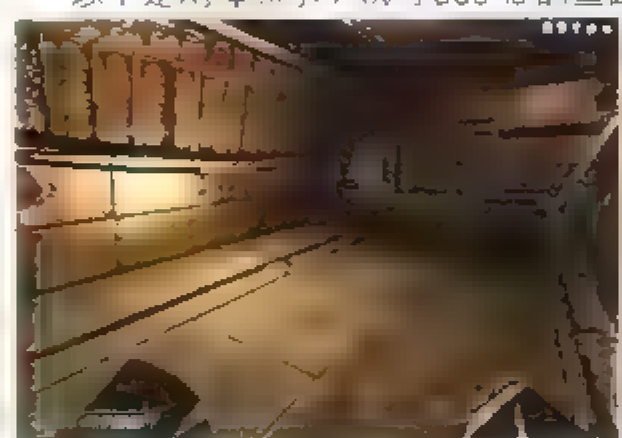


這款由Ideazon開發，名為Ideazon Zboard Doom 3 Keyset的鍵盤不光是色彩及外觀極具doom3風格，它的鍵位也很人性化，適合FPS遊戲操作，另外，該鍵盤還可以重疊，方便玩家隨身攜帶，當然$18.99的價格也不便宜囉！

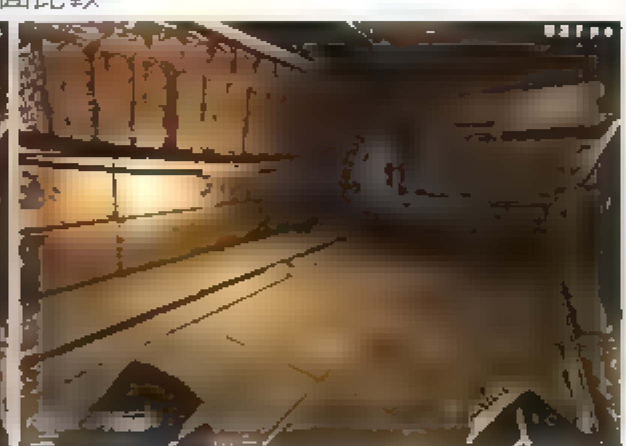
Nvidia與Ati顯示卡的比較

DOOM3的發佈，不僅僅是遊戲業的盛事，也對硬體業產生了巨大的影響。如今人們對3D顯示卡的需求提高到了一個令人驚異程度，nVIDIA與Ati在顯示卡的遊戲性能上的競爭也已經達到了白熱化。ATi在Radeon 9800的宣傳中承諾，凡購買9800的玩家即贈送《Half Life 2》遊戲，但這款遊戲迄今仍未上市。現在，DOOM3來了，它已經成為評測顯示卡的最佳利器。國外著名硬體網站xbitlabs發佈了DOOM3硬體評測，他們不僅僅對顯示卡在DOOM3下的速度進行了測試，也將NV與ATI的畫質進行了對比。在測試部分裡，測試人員讓主角在湖邊行走，眺望惡魔的建築，也讓主角與怪物戰鬥，在峭壁附近行走。總之，就是讓顯示卡接受更多特效的考驗來檢驗其性能。

以下是兩種顯示卡執行Doom3的畫面比較



ATI RADEON X800



NVIDIA GeForce 6800





心得提示

《Doom3》是將前作的故事更加詳細的描述一番，主角仍然是一名海軍陸戰隊員，而那個曾經在幾年前惹禍無數甚至差點導致人類毀滅的聯合空間公司（UAC）仍然在做著那些極度危險的空間實驗。當你奉命來到那個暗紅色的星球尋找一名失蹤的科學家的時候，意外發生了，地獄之門被打開，邪惡力量開始入侵火星基地，幾乎每個人都變成了失去理智的殭屍，知道的只是無盡的殺戮。幸好一開始還有你能夠信任的上司——火星上的首席科學家，依照他的指示不斷尋找逃生的方法，但在前進的途中你將發現原來首席科學家已經被惡魔所控制，現在只有你一個人才能夠拯救整個人類世界不被惡魔入侵…。

在這個陰暗的火星基地裡生存，你有一些不得不知道的必要手段，這裡不存在什麼空曠的場地能夠讓你發揮跟惡鬼的賽跑能力，而且時刻記住你身邊的每一[illegible]是有可能裂開然後鑽出兩隻怪物的，所以一聽到有任何的動靜和聲音，第一反應應該是迅速的轉身或者後退躲避身後的突然襲擊。[illegible]不同類型的怪物從很遠就能分辨出來類型，熟悉他們的攻擊方式，尋找合理的地形。《Doom3》當中增加了一個隨身的PDA可以用來搜集資料，接受新的任務和查看E-mail，大多數的劇情和密碼都是隱藏在E-mail當中的。場景中多注意有屍體和電腦的地方，屍體旁通常會放有PDA碟片，電腦通常是可以操作以打開某個地方的門，還可以下載一定的密碼信息。多注意任務關報，裡面提供的信息非常的詳全，當需要你到某個地區去的時候就注意自己身處的位置（螢幕左下角會提示），這樣才不會在錯綜複雜的通道裡迷路。



DOOM3 武器一覽



拳頭(Faust)

拳頭是「七種武器」之一，天然兵器，可無限使用，但使用頻率不高，且威力不大，不比電鋸好用，是在彈藥耗絕時的自衛手段。



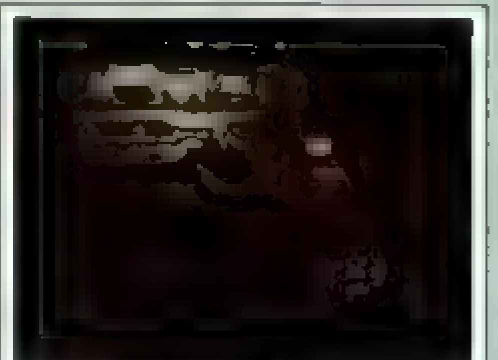
手電筒(Taschenlampe)

手電筒是用來照明的，不過也能拿來敲敵人的腦袋，威力介於拳頭和電鋸之間的近戰兵器，單擊威力大於拳頭，攻擊實用性不大。



電鋸(Kettensage)

[illegible]，無彈數限制、電力限制或者過熱限制，常用來破壞物體，可以持續攻擊敵人，近戰威力非常大。電鋸是缺少彈藥時很稱手的兵器，且威力很大，使用得手時，可輕易重創敵人。其缺點是需要一定啟動時間、攻擊範圍小、笨重。



手槍(pistol)

手槍是DOOM3中主角最早拿到的武器，是最基本、威力最低的槍械。手槍一個彈夾有12發子彈，上彈夾的時間較短。手槍可用來對付初期的敵人，但對中後期一些強悍的敵人，則十分不足，且其射速不高、威力孱弱、射擊準度不高，是屬於不到萬不得已不用的一種武器。

霰彈槍(Shotgun)



霰彈槍是DOOM系列的經典兵器，對戰中幾乎每個地圖都有。不過，霰彈槍射擊間隔很長，射速很低，最多可裝入8發子彈，而射完後裝彈時間很長。霰彈槍是距離越近威力越大，且關鍵在於準星、角度以及感覺，高手即便在中距離使用霰彈槍也能發揮很大威力。



機槍(Machinegun)

機槍是DOOM3中的主戰兵器之一，射速高且射擊準度也不低，它的技術性也比霰彈槍低，因此即使是中低級玩家也能發揮出威力。其彈藥量大，一個彈夾可容納60發子彈，且可以一口氣射空整個彈夾。但機槍的單發威力較弱，所以要儘量提高命中率，另外，中遠距離作戰會比較有利。



鏈條機槍(Chaingun)

鏈條機槍和machinegun是很相似的連射武器，裝彈量也是60發，但單發威力大，而且穩定性高，射擊準度並不低於machinegun，因此其威力之大，已可歸入重兵器之列。但啟動需要一段時間，不會立即開火，因此技術性上對玩家有更高要求。如果使用不當的話，chaingun並不能發揮出應有的威力。

火箭(Rocket Launcher)



火箭屬於重兵器，裝彈量僅5發，但威力足以將敵人一擊斃命。射出的火箭需要飛行一段時間才能命中對手，所以也很可能被對手躲過。火箭有一定範圍的爆炸傷害，可能會傷到自己，爆炸傷害一般在5-30。其中火箭跳(RJ)是很常用的技術動作，方法就是用火箭轟擊身側的牆壁或者腳下的地面，同時向側面或者上方躍起，跳躍的高度非比尋常。

靈魂方塊(Soul Cube)



靈魂方塊是按劇情設定的兵器，是一種特效兵器，擁有非常大的威力。同時也是投擲型兵器，不過和手榴彈不同的是，手榴彈是拋物線型投擲的，soulcube則是直線投擲的，它可以攻擊所有飛行軌跡上的敵人。soulcube只能有一個，但投擲後過一段時間又會再生，可以再次使用。

電漿槍(Plasma Gun)



電漿槍是連射型兵器，單發威力很大，也很眩目，但電漿槍沒有自我傷害也沒有後坐力表現，因此不能用來做出技術動作。電漿槍的射速中等，射出的電漿團比實彈彈丸大，因此命中率可說是要高一些，但電漿球的飛行速度比子彈慢，但它發出的藍光對自己和敵人的射線都有干擾的作用，所以會影響命中率。電漿槍裝彈量為50發。



手榴彈(Granaten)

手榴彈是投擲型的兵器，有一定的爆炸傷害範圍，無需直接命中敵人，扔到敵人身邊的牆上或者地上即可，但在近處爆炸也會傷及自身。手榴彈的使用依地形而定，且短短五六秒就會爆炸，一不小心可能炸死自己。手榴彈的直接命中傷害最高達300，命中敵人通常能一擊必殺。



BFG 9K

BFG是超越現實的重武器，威力強大，一般對戰地圖中是不會有BFG的，BFG是專供主角屠殺怪物的。其彈藥數極少，最多可裝填4發，發射間隔和裝填時間都很長，且彈丸的飛行速度慢，但威力極大，是掃蕩敵人的利器。而BFG也沒有爆炸傷害和後坐力表現，不會傷到自己，也不能用來作BFG跳。

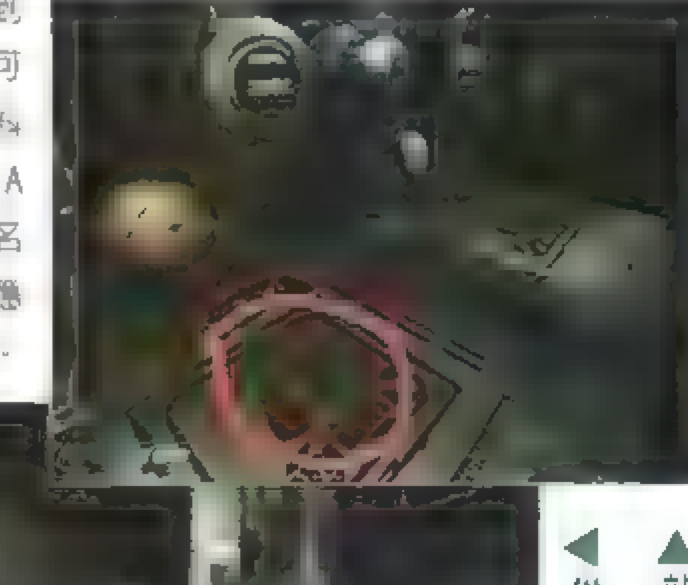
流程攻略

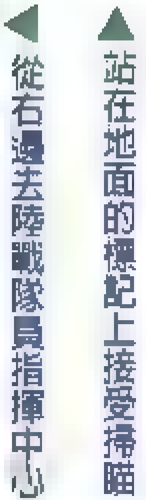


第1關 火星城市

Mars City

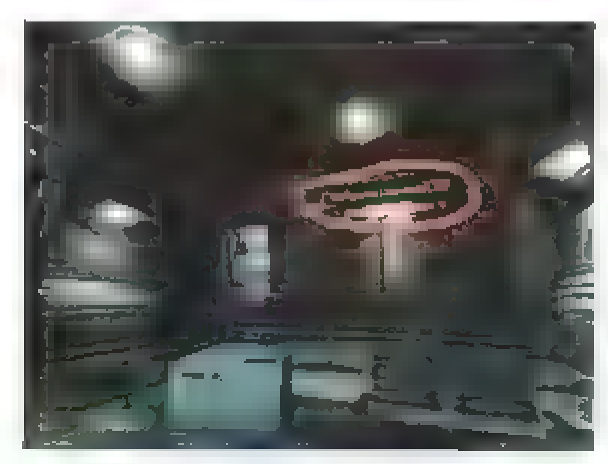
轟隆聲中飛船降落在火星基地的停機坪上，先跟旁邊正在清點貨物的士兵打個招呼，按照他指示的方向前進，從左方進門來到一個掃瞄間，從這裡知道基地內計算機的操作方法。站在標示有「Stand Here」的地方接受檢查，當確認沒有問題後就正式進入火星基地了。在基地裡所有的門都有紅色和綠色標記，綠色的代表能夠開啟，而紅色的代表不能開啟，需要密碼開啟或者需要由其他控制台控制開啟。拿到PDA後需要仔細瞭解它的使用方法，遊戲中只要得到其他人的PDA，就可以把裡面的內容資料下載到自己的PDA上，點擊該人的姓名就可以進入查看相應的資料和信件記錄。





▲站在地面的標記上接受掃瞄

◀從右邊去陸戰隊員指揮中心



▲看到門上的標記了麼



▲再找不到路就只好問人了

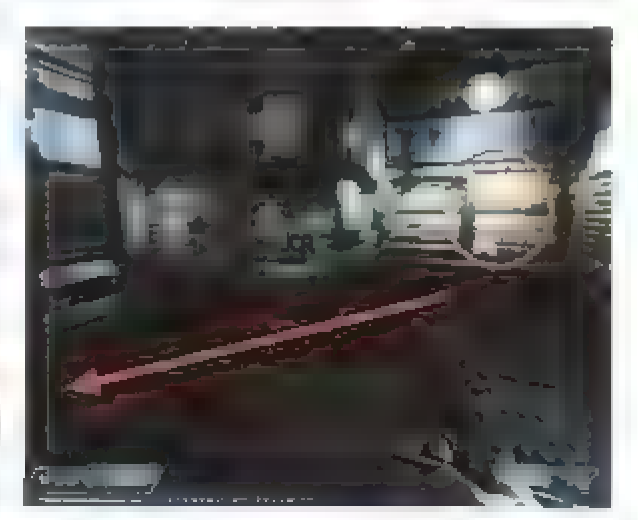
第一個任務是到指揮總部去跟Kelly報到，上路之前可以先在四周多轉轉，通往目的地的路只有一條，其中一個T字路口會看到一個名叫「Holmes」的士兵，跟他聊聊他還會好心的幫你指出通往指揮中心的方向。見到長官並匯報情況，按照他的指示跟隨警衛機器人來到下層。這種自動操縱的小傢伙將在後面的逃亡當中給你莫大的幫助，它們會按照一定的預定路線前進，同時跟隨在你附近消滅敵人，不僅提供強大的火力還能照亮周圍的環境。

第2關 火星城地下

Mars City Underground

電梯右側的儲物櫃需要密碼才能打開（不影響攻略進度的密碼請在密碼表中查找），先到武器管理處拿自己的手槍和護甲等裝備，接著按照提示趕去通訊中心。路上經過一個房間，突然電燈出現故障而陷入一片漆黑，按下「F」鍵可以拿出手電筒來照明，這時才能首次體驗《Doom3》的光影魅力。不多久會來到氣壓艙門前，打開開關等到氣壓平衡就可以直接走入火星大氣層，在這裡是會受到一定的氧氣限制，所以行動必須要迅速。

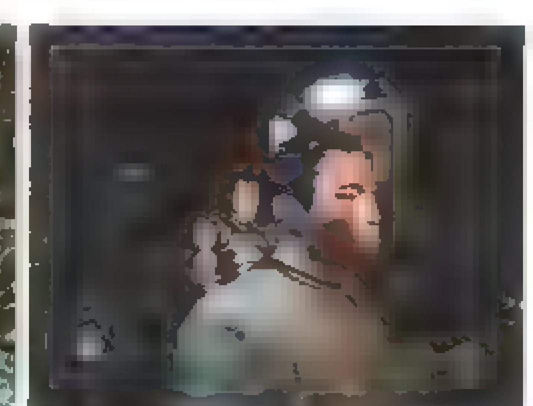
來到通訊中心的大螢幕前遇到一名研究員，說了沒幾句話慘劇就發生了，惡魔從地獄之門開始湧出，把人們一個個都變成殭屍開始瘋狂的攻擊。解脫身邊這名可憐的研究員，再從下面的控制台上可以找到一些彈藥，對付殭屍化的士兵最好攻擊頭部，因為他們身上大部分還穿有厚厚的裝甲。依照原路來到室外回去，路上遇到一座斷橋需要按下旁邊的開關重新設置，盡頭的門需要找到Frank的PDA後就可以直接打開了。



▲在武器櫃內拿好裝備



▲來到火星大氣層



▲「失蹤」的科學家

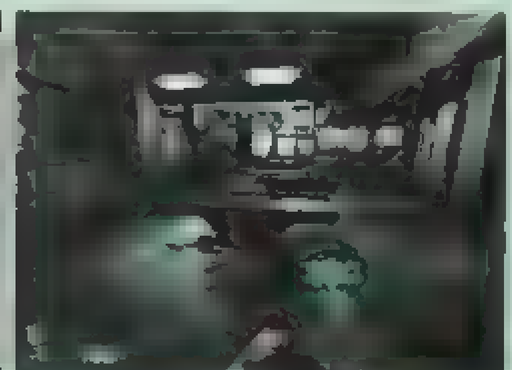
第3關 火星城市

Mars City

從電梯返回之前來到剛才的指揮總部向Kelly再次匯報，從電梯一旁旁邊受傷的研究員Roland會放下梯子，爬上去鑽入錯綜複雜的通風管道，注意找到一扇門被炸掉的控制室，裡面拿到一張鑰匙卡可以打開標有「M」字樣的門，穿過裡面來到實驗室，在當中桌子上可以拿到Mark的PDA，出來左轉進入有火焰的通道，盡頭屍體旁也有一個PDA不要忘記，回到實驗室一直沿著右邊直走（這也是走迷宮最後的辦法：沿著一個方向一直走，再複雜的迷宮結構……），再次見到Kelly長官的時候獲得指示，從現在起加入正在Alpha實驗室的」分隊。轉身原路返回，實驗室正前左側的門現在已經打開了，進去後解決身後的追兵，進入先手間會發生恐怖的事情，做好心理準備。來到基地入口會獲得之前的那種機器人的幫助，在它強大火力的支援下輕鬆進入電梯。



▲原路返回，先進左邊的門才能打開右邊的門



▲穿過實驗室的手術台

第4關 UAC管理站

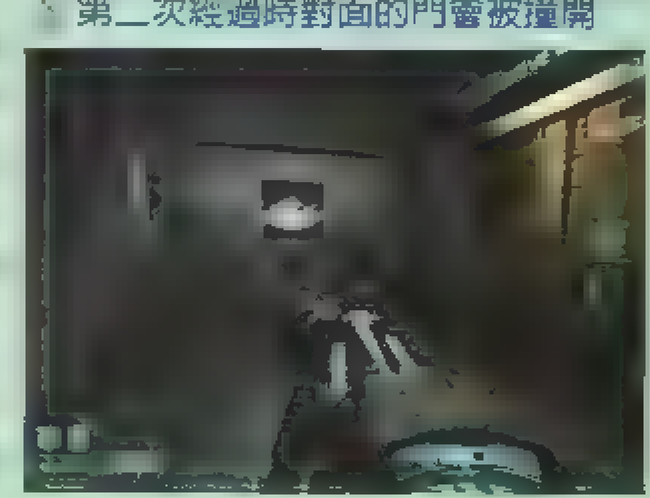
UAC administration

出電梯先左轉在控制台上得到一個關鍵的PDA，繼續前進會看到有一個殭屍從鐵梯下來，穿過這個房間找到快要不行的士兵Webb，查看他身邊的控制面板得知現在需要William Banks的PDA才能通過檢查，現在原路返回電梯口，在需要怪物的「幫助」下有了新的出口，進入裡面的控制間使用電腦，這時會有怪物打碎窗子出現，要對付這種「巨拳」只會近身攻擊，保持一定的距離就可輕鬆解決。

沿著樓梯上到二層找到一個有電去陣的房間，裡面佈滿血跡和奇怪的生物，我們此行的目的是William身邊的PDA，拿到了會有大量怪物從異空間傳送進來，盡量靠近牆角清理它們。原路返回實驗室大門坐電梯離開。



▲第二次經過時對面的門會被撞開



看清門上的標記，我們離目標不遠了 ▷

第5關 Alpha 實驗室第一部分
Alpha Labs Sector 1

由電梯門出來不遠就有一個黑暗的大廳，用手電筒找到控制台的位置然後衝過去打開開關，不僅能開燈還開啓了旁邊的通道。現在可以進入EPD laser發射間，在控制台上找到Kyle的PDA，跳入穿過發射間能找到出口


▲操作激光發射器

開啓發射器前的鐵門，沿著激光的方向往裡慢慢走，當心不要站的太高被燒到哦，最終在盡頭右方會有一個維修通道可以進入基地內部。

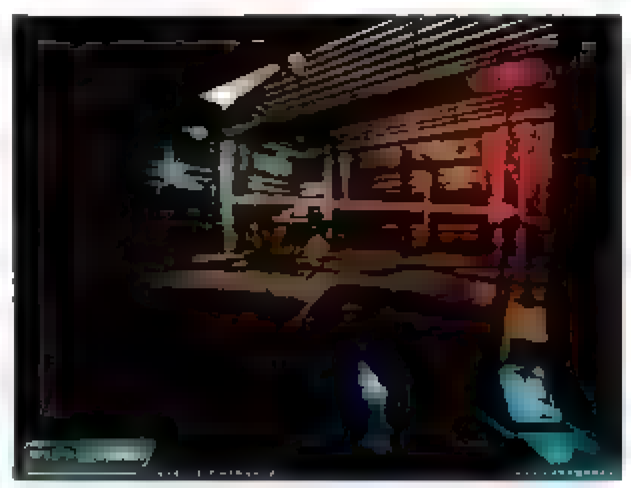
遇到火焰的時候可以在控制台上找到一個PDA，它能關閉所有的燃氣管道，現在有一種新的雙頭敵人，會傳送但是只會近身攻擊，速度很快，用感應手榴彈是比較好的選擇。從燒焦的地板下方爬行進入隔壁一個房間，找到梯子爬上會找到名為「Kreitman」的研究員，在梯子旁最終找到Bernie的PDA，有了他的權限就可以打開最後道門結束本關。

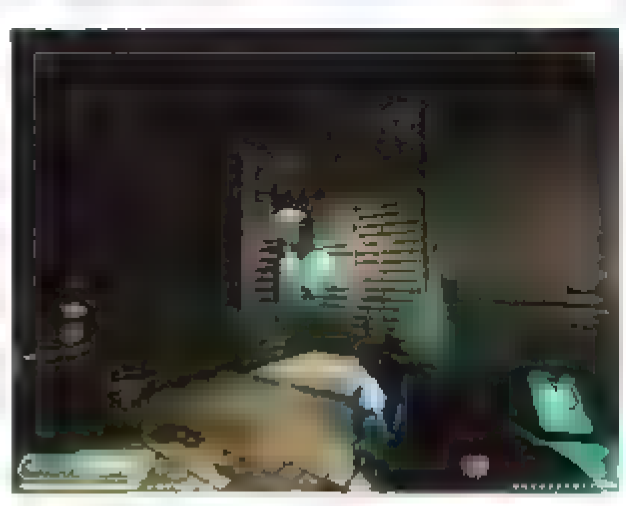

▲延發射器通道走到底右轉



第6關 Alpha 實驗室第二部分
Alpha Labs Sector 2

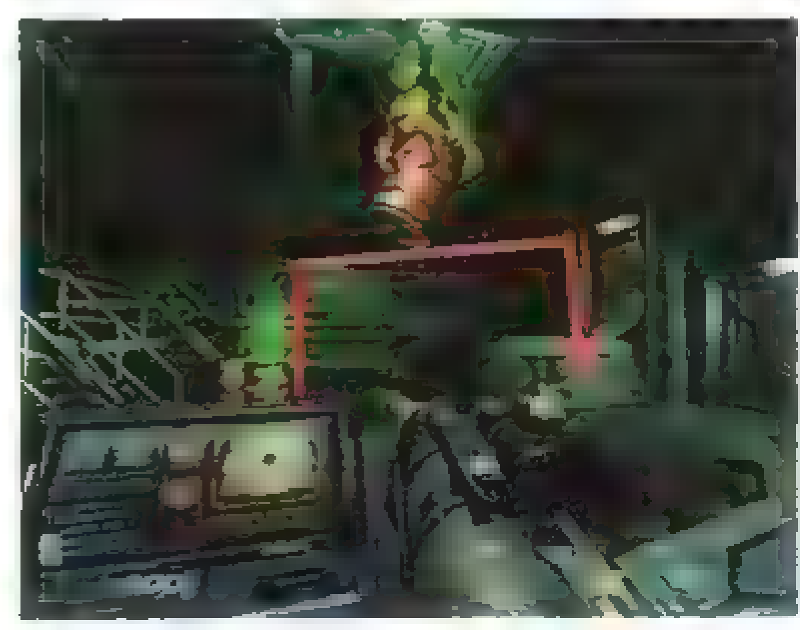
一出電梯就陷入詭異的氣氛之中，可以看到飛散的屍體和通風管道中的殘肢，穿過右邊的廁所爬上梯子，再穿過地下通道來到工作間，這裡的設備倒還比較完善，找到Andrew的PDA還能在監視器中看到一個研究員被困某個房間。經過一個可以看到火星表面的房間，乘坐電梯來到下層，遇到你剛才看到過的那個Edwards，他手中的燈將引導你穿過後面的黑暗區域，出門往右邊走可以找到現在最強的武器——鏈條機槍。找到梯子離開這個黑暗世界，跳過一段管道鑽進地下管道，鑽出來是一個大廳，趕在四周無窮無盡的蜘蛛趕來之前進入下一關。


▲詭異的地區，出來後往右走


▲在廁所裡爬上梯子

第7關 Alpha 實驗室第三部分
Alpha Labs Sector 3

用感應手榴彈可以解決一開始障礙物後的敵人，一直往前遇到岔路右轉進入控制室，操作吊臂把兩個裝滿毒氣的鐵桶丟入旁邊的處理管道就可以清除房間内的毒氣，進去拿到一張鑰匙卡，出門左轉再右轉可以打開大門，穿過有[illegible]乘電梯到下一層，接下來就是本關最後的伏擊戰了，大量的怪物會等待著你。


◀操作抓鉤把鐵桶扔到處理器中


▲路很暗，要仔細尋找

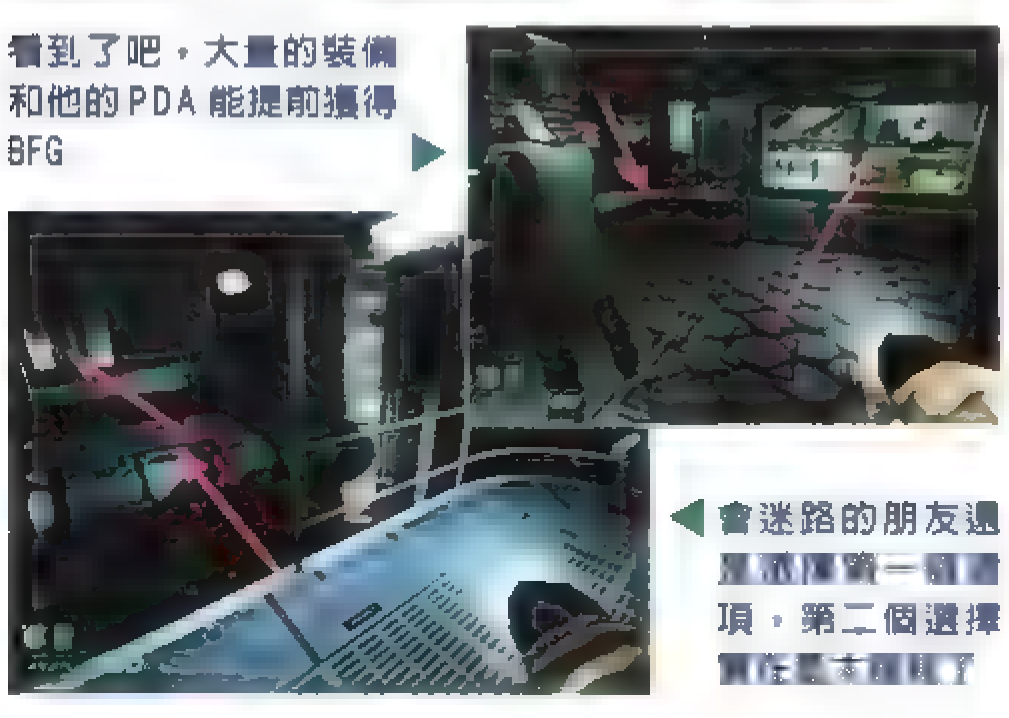

▲從打碎的玻璃窗跳出

第8關 Alpha 實驗室第四部分
Alpha Labs Sector 4

本關一開始就面臨著　個艱難的選擇，看到　名科學家被困在橋上，控制台上的第一個選項是將其殺死，第　個選項是將其釋放，如果選擇第二個選項那麼隨後會遇到他並且可以得到Michael Abrams的PDA，這對於你想要提前獲得最強武器BFG是必不可少的條件。繼續前進在一個房間內可以看到不少移動的器械，旁邊的控制台上可以選擇通過的方式，第　選項沒有敵人但需要高超的跳躍技巧，第　個選項會直接升起吊橋，但燈光也隨之變暗並且敵人馬上殺到。經過這一段路總歸能找到梯子爬上來到主傳送通道，當你來到盡頭爬下梯子看到　個怪物時，注意它身後的牆壁有一個隱藏地點，進去可以提前拿到武器Plasma Gun。

往前肖滅大量的人面蜘蛛，除了用速射的機槍以外，感應手榴彈也是非常的有效，穿過透明窗戶的時候可以看到首席科學家和一名長官正在躲避惡魔，同時你也能見識到BFG的驚人威力，現在你開始慶幸剛才幫助了那個科學家吧。接下來你剛剛走進剛才那個倉庫，就會有第一個Boss　　蜘蛛女王來迎接你了，她會操縱地上帶有刺的卵來攻擊，最好是站在某地不動，等到卵飛起的時候按下「Shift」圍繞著她佈刺，不一會兒她就會倒下了。

看到了吧，大量的裝備和他的PDA能提前獲得BFG ▶



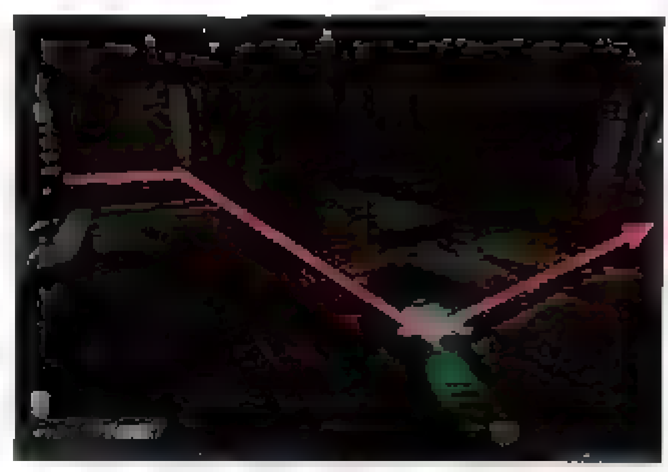
◀ 會迷路的朋友選[redacted]項，第二個選擇[redacted]

第9關 能量工廠
EnPero Plant

一開始就有警衛機器人幫助，跟在它後面，路上幾乎不會遇到什麼對手，你只需要注意身後突然出現的敵人和路上的電腦、PDA即可。等到機器人歇息了，爬上右邊的樓梯進入工廠控制室，順著　個女聲的求救聲可以找到整個遊戲中唯　的人類女性，可惜的是她立刻被幹掉了，從此多了　種新的物種　　飛行頭顱。幹掉她，啟動房間內的電腦，出門來到走廊邊緣橋會自動伸出，接下來繞過環形大廳乘電梯到下層找到Paul的PDA，回到環形大廳左轉進入控制室開啟電腦，還可以觀察到那科學家和長官正在離開。尾隨他們來到車庫會遇到倖存者，可惜的是在他交給你一個PDA之後也被幹掉。



▲ 打開這裡的開關後會被強迫聽一番嘮叨



▲ 這裡聽到一個女人的求救聲，爬梯子找到她

第10關 通信中轉站
Communications Transfer

本關一來先右轉經過一堆鐵桶來到一個滿屍體的房間，拿到鑰匙卡再轉入地下通道，感覺火星上的地下通道都是很安全的，躲在裡面的話連人形蜘蛛都很少會進來。隨後就要進入壓力艙來到火星大氣當中，由於氧氣不斷的減少還是少理會空中的大頭怪物，注意撿起地上的氧氣瓶補充氧氣，肖滅路上的蜘蛛再乘坐電梯進入室內。

接下來會遇到兩名電鋸狂人，還會遇到一個魔法陣，只要肖滅看守所有被傳送來的敵人就可以離開。穿過一段熔岩外露的通道從上樓梯可以找到軌道車，拿到科學家屍體邊的PDA就可以開始操作了，先到處探查，可以來到最盡頭有奇怪生物的那個房間，然後看看它旁邊的設備房間，那裡就有我們需要的控制台。駕駛軌道車到轉換主要通道，上面會有一道天橋，升高軌道車跳上天橋可以打開寫有「Exit Lift Area」的門，現在終於可以進入了，這裡你將遇到最強裝備　　狂暴，吃下以後四周會出現大量的殭屍，但是此時的你已經是能輕鬆的秒殺他們了，當把殭屍全部肖滅後自然有梯子降下讓你離開。



◀ 有熔岩的地面是個標記



▲ 在外面不要暴露太久時間，入口在右方

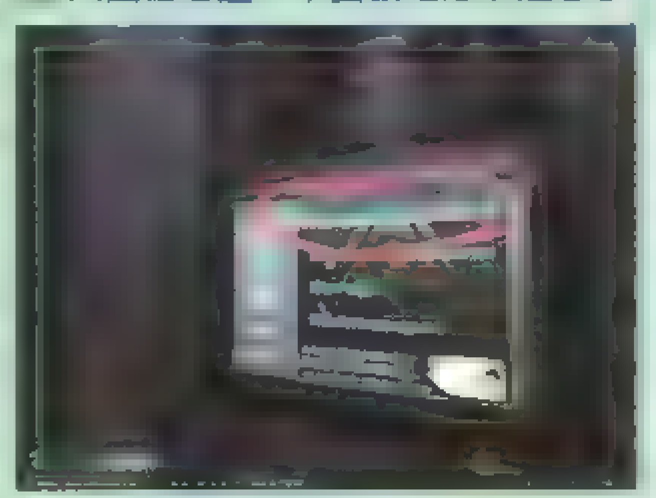


▲ 路的盡頭能看到一個通風管道，鑽進去

第 11 關 通信站
Communications

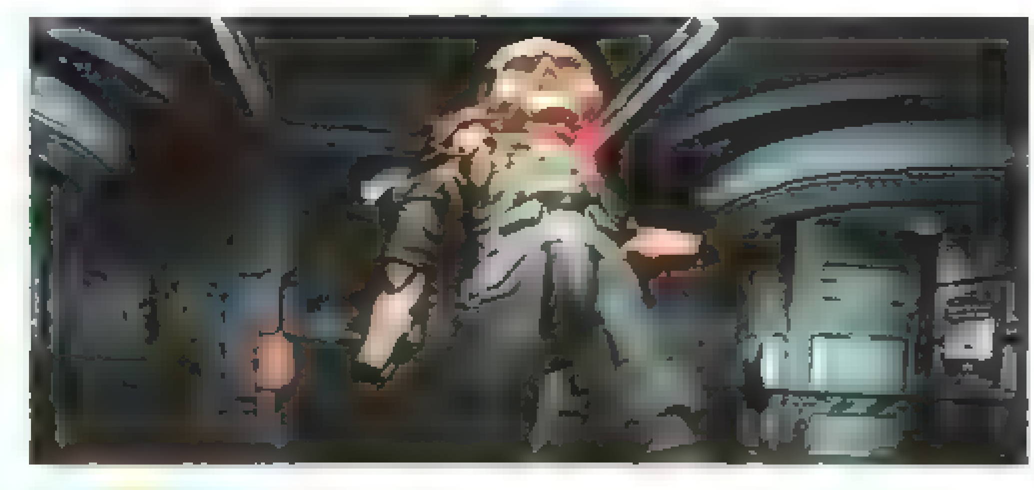
轉彎就能找到一個電梯，現在只能通過它來到二層，但是本關最後還是要通過它從底層回到這裡的 來到三樓接待處的操作平台上帶開電腦旁邊的門，右轉穿過走廊下樓梯，拿到 Seamus 的 PDA 後本來可以打開密封艙的門，但是現在開關已經被 BFG 毀掉，只好往前繼續走 步算一步了、乘坐貨梯後可以開啟電腦放出一個警衛機器人，在它幫助下掃清前面路途上的敵人來到高高的通訊塔下面，由於高度太高電梯來的很慢，請耐心等待。上到通信站頂會開啟密封艙，那個假眼博士正通過監視器監視著這一切，說了一通諸如「你死定了」之類的無聊話以後我們沿原路返回三樓的接待處。


▲入口在左邊，不要被地形所迷惑了


▲一開始只能去 3 層


▲左邊是本關離開的地方，現在還只能往右走


▲地上的 PDA 不拿到是無法離開的



第 12 關 回收站第一部分
Recycling Sector I

由於橋樑被炸毀只有徒步進入工廠了。剛進去沒多久會發現新的敵人，開始裝備了導彈。找到電梯向下乘坐來到重工業區，在這裡前進的步伐會被有毒的化學廢料所阻斷，只能跳過已損壞的走廊進入有機廢料處理主控制室 經過一段驚險的走水管的個人表演，在前面的控制台上可以關閉廢料排放，回到剛才的地點發現通路已經清空出來了 再往前走不多久又會遇到綠色廢料，消滅這個地區的骷髏兵可以獲得新的也是經典的武器 火箭筒。進入密封艙來到室外，觀察一下周圍的地形你能發現空中橫著一道長長天橋，現在要做的是用最快速度衝進右前方的[illegible]門，然後幾次跳躍就能來到 層，不要理會空中的怪物，加速衝過天橋進入對面的密封艙離開。


▲這個樓梯很難找，要細心


▲污水處理站，先跳到右邊的鐵板上


◀沿著管道來到對面

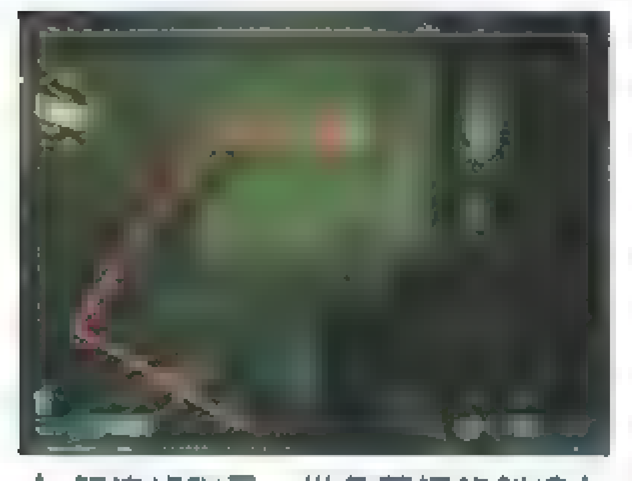

▶再次遇到污水，從下方穿過即可

第13關 回收站第二部分
Recycling Sector 2

首先進入右手邊的控制室打開機器並拿到Jeffery的PDA，消滅掉市内的怪物踩在上下伸縮的柱子上可以來到第二層，遇到有毒氣攔路的時候調頭，從左邊前進，走了不遠就可以找到下樓的樓梯來到管道控制區域。在控制面板上關閉毒氣，現在原路返回到那個標有「Area Clear」的門前，這時的門鎖已經完全解開，進去以後出現新品種敵人——蒼蠅嬰兒，它們的撲擊距離極遠，對付它們的時候最好的辦法是近身連續攻擊。

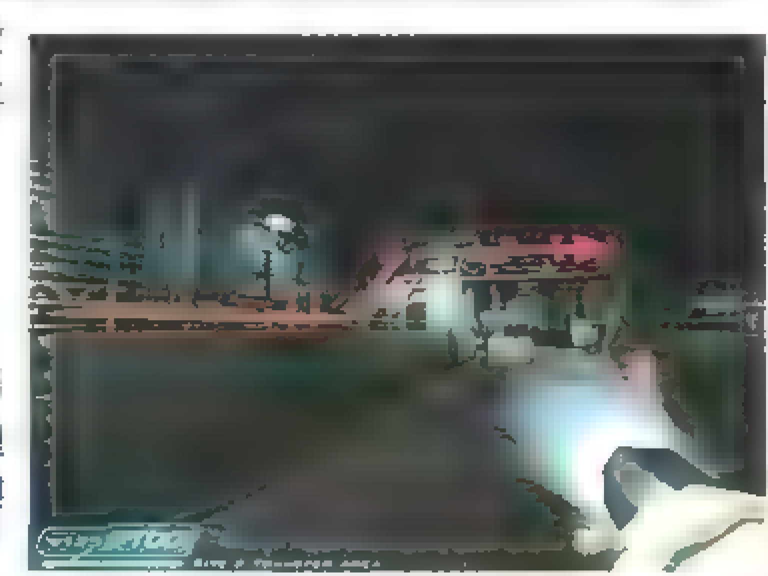

▲ 右邊的門是離開時用的，現在無法打開

終於來到一個開闊的地下室了，在這裡遇到的雙槍胖子是至今為止最為強悍的敵人，絲毫不能吝惜你手中的彈藥，有什麼強力的武器都招呼上去吧。幹掉以後從傾斜的鐵板上樓乘電梯，出門發現毒氣般重外洩，按下前方三個控制台上的排氣開關即可解決危機。接下來只要找到寫有「Monorail」字樣的門進入就可以來到輕軌站。


▲ 解決掉胖子，從角落裡的斜坡上去

第14關 輕軌站
Monorail

在車站椅子上找到Sam的PDA，進入輕軌啓動它，一開始的路非常順暢，但是到了第二站就有鐵門攔路了，需要到主控制室才能把鐵門打開。從車站旁的門進入，遇到新的敵人，異化的手臂能夠伸縮自如，對付他們最好是使用火箭筒，用其他武器總是難免挨上它們一下。在大門入口不遠處的屍體旁拿到PDA，得知開啓鐵門的電腦密碼是「826」，現在回到列車上繼續前進。好日子沒多久，倒霉事情又找上門了，好端端的輕軌居然翻車，現在只有步行前進了。爬出列車進入車站，路上七轉八轉還能拿到Karl的PDA。遇到自動機關槍的時候飛快的衝進對面的控制室，等到機槍把敵人都消滅了再關閉它。


▶ 樓梯下的洞裡有補給，從樓梯進入控制室



第15關 Dleta實驗室第一部分
Delta Labs Sector 1

裏面一片狼藉的狀況說明曾經發生過激烈的戰鬥，到達控制室以後系統提示缺少Data Link而無法繼續，無奈只有回頭去尋找了。往回走沒幾步看到蒸氣將地板衝起，爬進去在另一個房間中工程師的屍體旁找到Data Link，返回裝上可以開啓剛才上鎖的大門。找到亮有紅燈的通氣管道鑽進去，現在一路上經過好幾道電梯以後終於來到能源變電室了，開啓電源從另一扇門離開爬上梯子來到頂層，在左側走廊盡頭可以拿到一個PDA，回到剛才的控制室打開電腦對面的大門乘坐貨梯到一層，經過一個儲藏館找到另一座電梯向上，左轉以後就回到了開始找到Data Link的地方，之前由於電力不足無法啓動的電梯現在已經可以使用了。


▲ 兩扇門從左邊進入，回頭會從右邊的這扇出來


▲ 一開始通道右方的PDA千萬不要忘記拿了

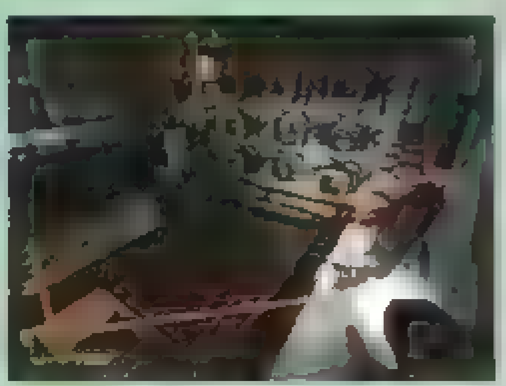
第16關 實驗室第二部分 a
Delta Labs Sector 2a Dleta

出來先來到了一片藍色的大廳，不過所有的怪物都是從一個方向出來的，所以應該能夠很輕鬆的解決掉，乘坐電梯到二層工作區，接下來會來到的是一個「十」字路口，後面將會多次的經過這個地方，而現在除了入口只有一個地方能進去，找到倖存的科學家Mc Cormick，得知想要進入基地的更深處需要啟動空間傳送儀，但是現在缺少一個「Plasma Inducer」。回到「十」字路口，進入那個有個箱子的門來到一個大房間，啟動機器把下邊上的那個箱子再放回去，當平台上升的時候跳上去可以來到右側牆壁上的通道裡，下去以後可以在左手邊的房間裡找到「BFG」密碼是「931」，隨後通過節點將屋外的毒氣關閉，往前走可以到達「十」字通道另一頭的大門，在那裡的實驗室裡找到需要的「Plasma Inducer」，回到科學家那裡將其裝在空間傳送儀上面，打退一陣襲擊之後站在傳送儀上可以被傳送到對面。


▲左邊應該是洗手間，往右邊的門走


▲十字路口，現在先直走，注意堆有箱子的那扇門


▲右邊的雜物是可以穿過去的


▲踩在升降台上跳到牆邊上



第17關 Dleta 實驗室第二部分 b
Delta Labs Sector 2b

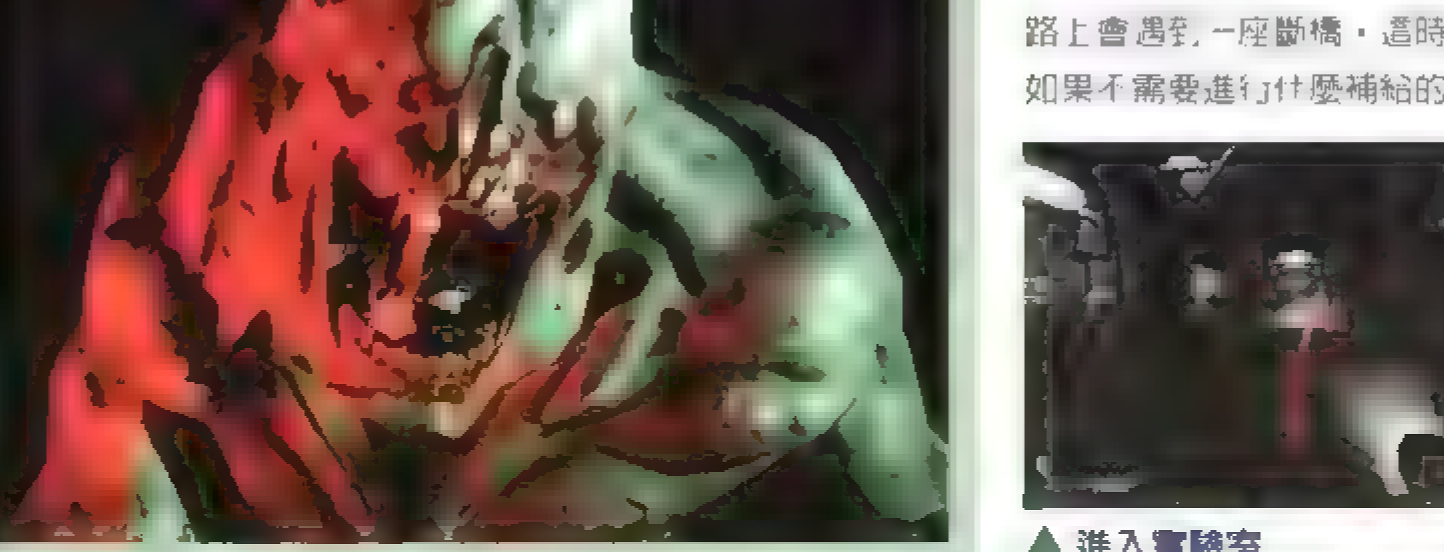
先右轉找到鑰匙卡，打開門會揀到一個 PDA 解開門鎖，不久就會遇到強力怪物，本身的攻擊力就已經很高，除了火牆之外還會不停的召喚小怪物出現，消滅它之後拐彎乘坐電梯上樓，再拐彎進入通風管道。從裡面爬出來可以見到科學家「Michaels」，從他那裡可以得知後面兩個儲物櫃的密碼，穿過走廊會遇到心急如焚的士兵幫你把門打開。來到標本室可以在每個怪物前用PDA下載其資料，開啟傳送帶，利用標本容器發出的那一點點微弱的光線快速衝過後面的漆黑地帶，然後再回頭解決追來的敵人，就到科學家們研究soul cube的地方，可惜它已經被敵人奪去，後面走廊內可以找到一個PDA，在通往3層的門上輸入「463」。


▲一開始左邊的這扇門無法打開，先前進才能拿到鑰匙卡


▲開啟傳送帶，跟著塔裏槽能提高可見度

第18關 Dleta 實驗室第三部分
Dalta Labs Sector 3

進入出發點右邊的控制室開啟大門，往裡繼續走可以開啟Chamber 1的門並在桌子上找到一個PDA，接下來就可以看到上一關使用過的那種空間傳送儀，利用左邊的電腦開啟控制台，選擇進入PAD2，走入傳送儀光線中按下開關即可。觀察一下就會發現，現在身處的其實就是剛才傳送儀上方的走廊，搞不清楚為什麼這麼短的距離就不能架個梯子，而非要用這麼昂貴的設施。開啟通往下一個傳送儀的大門卻發現通路被堵了，不過好像有通風管道可以進入，在第二個傳送儀那裡最好選擇PAD3進入生活區。路上會遇到一座斷橋，這時應該走右邊的門，在下一個傳送儀上如果不需要進行什麼補給的話應該選擇PAD1，進入電梯。




▲進入實驗室


▲通過傳送儀來到斷橋對面

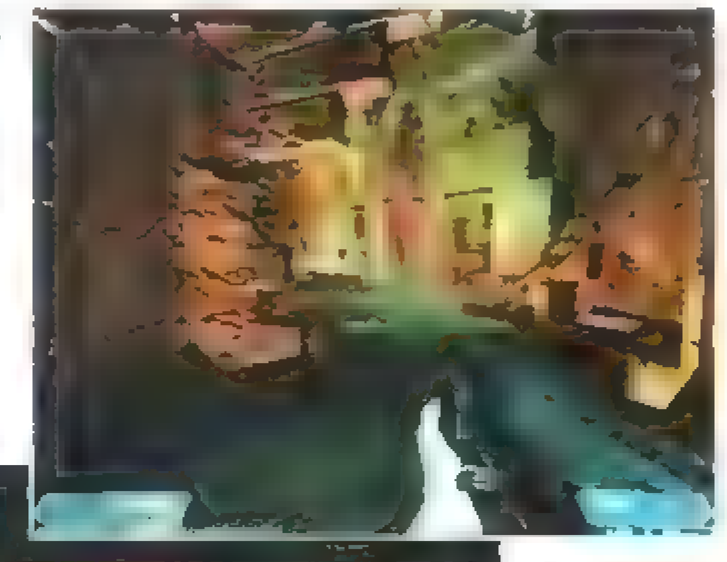
第19關 Dleta實驗室第四部分
Dalta Labs Sector 4

順著血跡斑斑的走廊來到一個巨大的傳送儀前，博士已經在這裡打開連接地獄和基地的大門，兩隻龐大的怪物慢慢的從門內走出，雖然它們皮堅肉厚，但行動速度非常的有限，可以利用開闊的地形同它們周旋，但是消滅他們之後還是被黃色光芒無可奈何的吸入傳送儀。

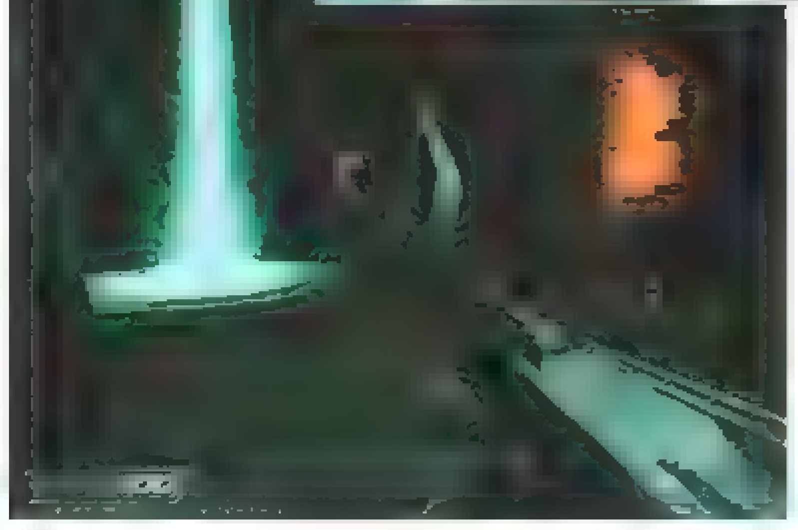


第20關 地獄
Hell

這裡遍地都是熔岩，身上所有的武器都被沒收了，只能撿起周圍的手槍霰彈槍之類的武器衝入前面的綠色光柱，瞬間就被傳送到了一個虛無的空間。在地獄裡體力是無限的，可以享受衝刺的快感，而這裡的路線也是單一，要注意的是在經過懸浮的石台時先要消滅空中的飛行骷髏，否則很容易被撞入深淵。最終進入第二根光柱會傳送來到Boss所在平台，這個Boss的弱點是在身上的藍色光球，每次當它放出新的怪物時可以集中攻擊光球，沒幾次就能解決掉了。



▶地獄裡的路只有一條，但由於沒手電筒，需要認真尋找



◀從綠色光柱離開

第21關 Dleta實驗室第五部分
Dalta Labs Sector 5

終於從地獄返回了現實世界，但是身上除了soul cube以外再次被搜去一空，由前方不遠的地下通道鑽進去來到傳送大廳外，順手還能拿到一個手電筒，接下來可以試驗一下soul cube的威力了，每殺掉5個敵人可以使用一次，效果是秒殺除Boss以外的任何敵人，還附帶有恢復生命的功能。現在應當由電梯間右側的實驗室撞開電梯門，從通風管道進入基地上層，先乘坐電梯來到下層，再找到另一部電梯到二層，路過換衣處可以找到Elliot的PDA，走旁邊的門從地板下爬進去找到一個移動梯子，開啟最終出口的PDA就存在這個房間的某個角落，找到以後從出口離開。



▲新武器soul cube，從前面發光的管道得到



▲之前來到過的Delta實驗室大廳，從右邊的門離開

第22關 中央處理站
Central Processing

出去發覺這個曾經來到過的大廳已經開始受到地獄力量的侵襲，這裡有左右兩條路可以走，左邊是需要密碼的，還是先向右轉吧，然後經過的右Y路來到有一個大屏幕的房間，壁櫃裡面牆壁的窗口中找到Tony的PDA，再使用大螢幕下方的電腦獲得密碼「627」，並開啟指揮室內的電腦系統。現在去解開密碼門，裡面到處是各種驚動的恐怖情景，但是在這裡可以得到以前的武器，來到CPU banks以後從電梯上樓一直可以來到3層，在地面上有一根尖刺的房間內找到「Dlib Replacement Panel」，回到有空路的大廳，將「DLib Replacement Panel」放在控制器上可以修好門。



◀先從左邊的門進入基地深處

▲ 散發紅光的地方是離開本關的位置





▲ 踏著浮板去尋找密碼

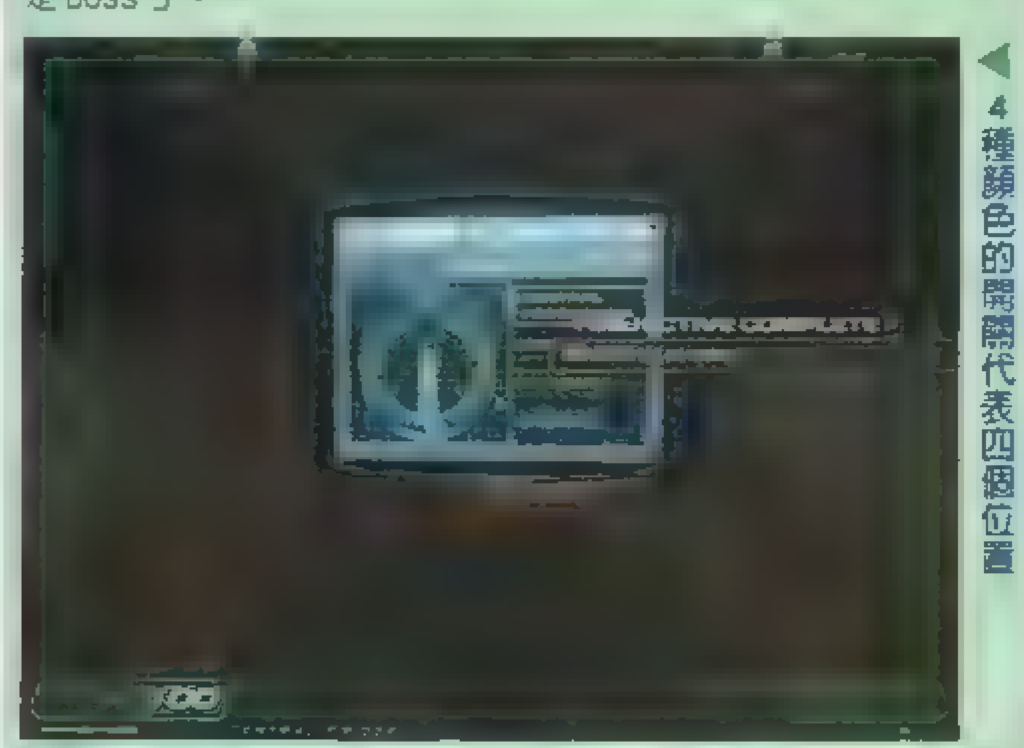


▲ 右邊櫃子上就是DLib Replacement Panel

第23關 中央服務器陣列

Central Server Banks

剛剛進入中央服務器陣列，會有大量的怪物來歡迎，消滅他們轉過彎可以看到一個巨大的圓形空間，按動左邊的電梯會出現通路，選擇屏幕上不同顏色的按鈕可以選擇去相應的地區。假設我們現在已經實力不濟需要一些補給，先進入綠色的儲藏室(Storage) 可以搜集到大量的武器裝備，再選擇藍色的服務器陣列 (Server Bank)，這裡的怪物非常的多，對於現在的你來說應該已經是小菜一碟了，直接跳到一層的控制室可以取得Steve的PDA然後返回。現在可以選擇紅色的中央處理站(CENTRAL PROCESSING) 了，進入之前記得存檔，馬上面對的就是Boss了。



◀ 4種顏色的開關代表四個位置

對付這個生化士兵和戰車的綜合體，需要遵守以下幾個原則，首先不要靠著邊走否則很容易掉下去，第二不要過分的依賴周圍的柱子幫你擋子彈，第三不要離Boss太近。如果你遵守了以上三點，那麼它在絕大部分時間內都是用BFG來攻擊你，對付起來非常容易，只要用機槍這樣的密集射擊武器把子彈打爆就好了，不要指望能躲開，那個難度太大了，幹掉它以後可以獲得BFG。現在可以從Boss出現的地方小倉庫左邊的通道鑽入，順着走可以來到「Site 3 Maintenace」前，進入過關。

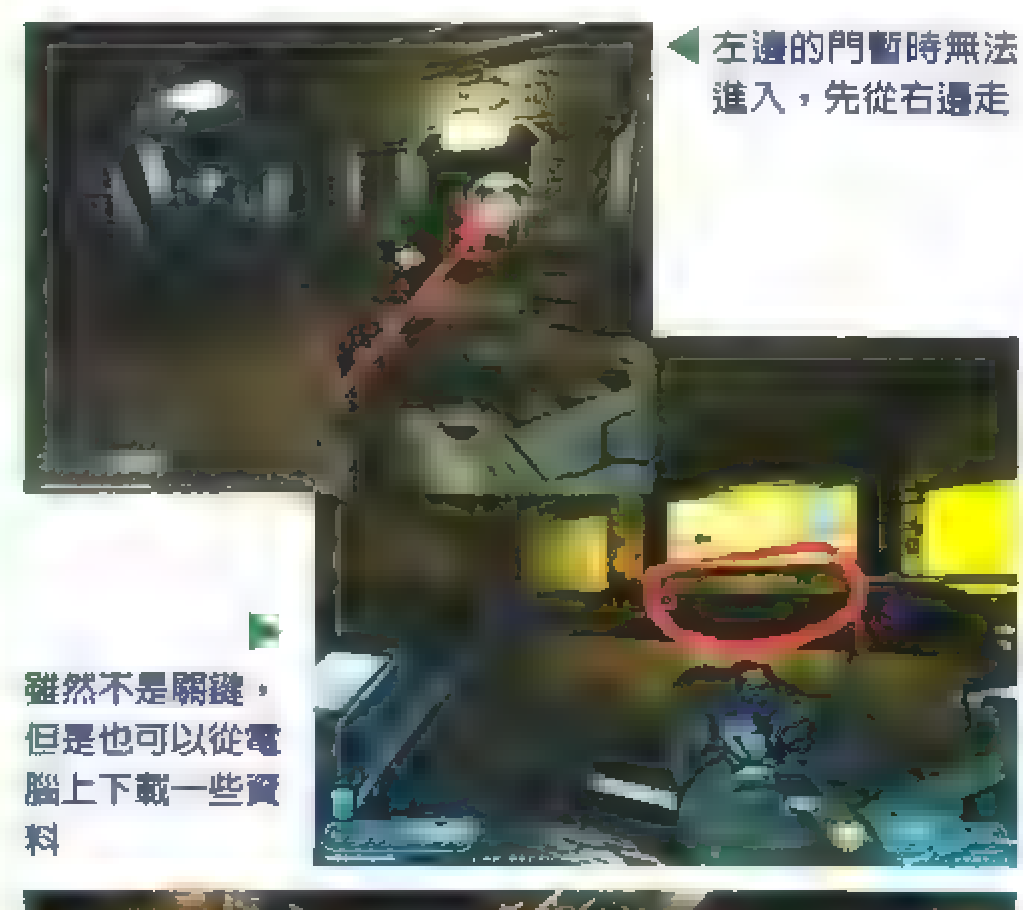


▲ Boss出來的地方身後左邊有個通道

第24關 SIT3

SIT3

基地已經進一步被地獄所同化了，經過輕軌車站來到一個點着蠟燭的房間，進入之後後路被封死的同時又傳送來一大批的怪物。遺跡研究室的門還不能打開，要從旁邊的梯子爬進通風管道，消滅怪物後遇到Rogers，拿走他放在桌子上的PDA，返回開始的起點，往前走打開剛才關閉的另一扇門。乘電梯到2層穿過噁心的肉壁包裹的走廊，右轉上樓梯進入軌道車控制室。點擊控制面板可以召來軌道車，但返回的路上發現通道已經被封死，幸好路上發生了坍塌，從塌陷的地方爬梯子下去穿過就能夠回到入口，進入儲藏室乘坐黃色的軌道車，乘坐電梯進入洞穴。



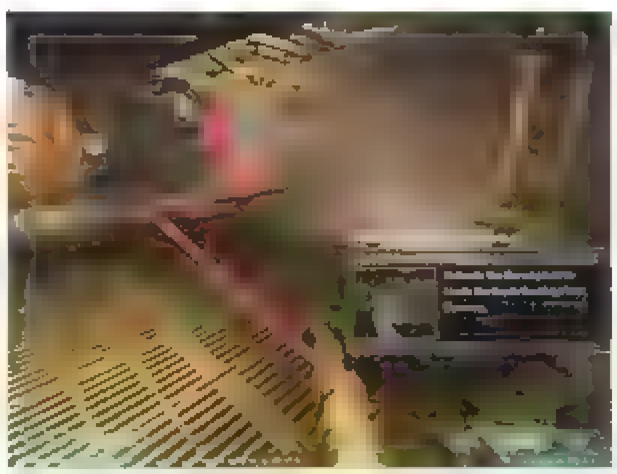
◀ 左邊的門暫時無法進入，先從右邊走

▶ 雖然不是關鍵，但是也可以從電腦上下載一些資料



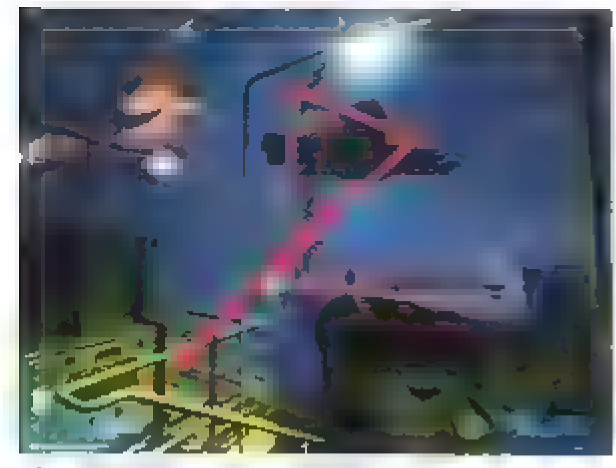
第25關 洞穴1
Caverns Area 1

直接上樓梯穿過很多道門會進入一個走廊，向左轉走可以來到洞穴的外部，這裡左邊有一個控制室，而右邊則是有一條深深的隧道進入地底。先來到控制室外靠近隧道的地方，按下牆上的開關會有一道梯子伸下來，爬上去可以看到左手方向有一個鐵架子，跳上去可以從破碎的窗戶中進入控制室。按下開關連通電梯開關，坐電梯出門來到隧道前，按下控制面板將電梯升上來，隨即可以乘坐進入隧道底部。


▲ 從控制室外面爬到二層進入


▲ 從左上方進入平台

電梯到底以後先幹掉對面的士兵和下面岩漿上的各種敵人，現在你面對的是一個頂部裝有吊臂的高台，從熔岩地帶筆直穿過去，在盡頭有一個開關散發著微弱的光，按下會伸起一道梯子可以爬上進入房間。乘電梯來到二層，再轉出到室外，找到梯子爬到頂層進門，連續爬下3、4個梯子可以看到下方有一條長長的通風管道，底部正有一個巨大的換氣扇在轉動，四周圍不停的伸出梯形的平台。仔細觀察好平台伸出的規律，在平台上一級一級的往下跳穿過風扇來到底部，按下邊上的開關可以伸起長長的梯子回到上面。注意身後的管道，Katayama就躲在裡面，進去跟他談話隨後拿走桌子上的鑰匙卡。現在爬上去回到剛才進入房間的二層，那裡有一扇原本打不開的門現在可以打開了，進去拿到Robert的PDA，飛快的穿過正在坍塌的隧道開啟大門。現在爬上了一個吊車，先在控制室將吊臂旋轉105度（旋轉60多度也可以，但是需要一些跳躍技巧且會損血），並將吊臂伸到最遠，從控制室旁邊梯子可以爬上吊車頂部，從吊臂落到平台上，過去找到電梯來到下一層，再右轉找到鐵架旁的電梯進入下一關。


▲ 操作吊車來到懸崖對面


◀ 管道後面藏有關鍵人物和物品

第26關 洞穴2
Caverns Area 2

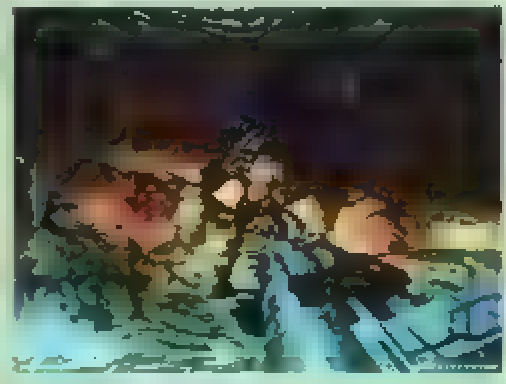
越來越接近我們的目的地了，穿過通道在一具屍體旁找到一張鑰匙卡，進入挖掘的古代遺跡穿過幾個大廳可以看到有4個像雞蛋一樣的詭異東西，不用理會它們繼續前進。這裡的很多電源都已經被切斷，黑漆漆的一片，觀察周圍會發現幾台筆記本電腦，操作一下可以打開照明以及電梯的電源，啟動電梯進入下一層，在這裡會遇到兩隻蜘蛛女王，現在手上有BFG的話就快點使用吧，反正後面也用不到了，趁著它們從斜坡衝下來的時機先蓄滿BFG的能量，第一次先幹掉一隻，剩下的就好辦多了。


▲ 兩隻蜘蛛女王，集中力量對付其中一隻

第27關
Primary Excavation Sites

終於來到火星史前文明的遺跡了，四周圍是死一般的寂靜，連一隻怪物也沒有出現過。下樓梯進入主陵墓，面前會看到有一個木乃伊棺材，繞過它靠近後面的牆壁，這次牆壁會自動裂開重新組合出現道路。一直走到最後會有左右兩條岔路，左邊進去可以找到一塊寫有「ID」字樣的石頭，按動它開啟房間大門在裡面找到一個PDA，從另一條岔路出去就是面對最終Boss了。

整個戰鬥都是在一個環形的平台上展開，四周有一些石柱可以躲避Boss的火箭炮，對付這個Boss非常的簡單，手上的火箭筒不要再吝嗇了，看到有小怪物就一炮轟上去吧，每幹掉5隻怪物可以對Boss使用一次soul cube，如此反覆4、5次就可以打倒它了，最後soul cube再次發揮威力封印了想要闖入人類世界的地獄之門，增援部隊也發現了惟一的倖存者——我們的主角，而那個假扮博士也化身成了惡龍的一部分，徘徊在地獄深處…。


▲ 最終牛頭Boss


▲ 地獄與人類世界的交界

密技呱呱 GAME TIPS 04

獵魔者 Painkiller

開始遊戲時按「~」鍵以進入控制臺。

指令	功能
PKGOD	[illegible]
PKDEMON	[illegible]
PKWEAKENEMIES	[illegible]
PKALWAYSGIB	[illegible]
WEAPONSPECULAR 1/0	[illegible]
PKWEAPONS	[illegible]
PKAMMO	[illegible]
PKHEALTH	[illegible]
PKPOWER	[illegible]
PKGOLD	[illegible]
PKHASTE	[illegible]
PKWEAPONMODIFIER	[illegible]
PKKEEPDECALS	[illegible]
PKKEEPBODIES	bodies 不消失開 / 關





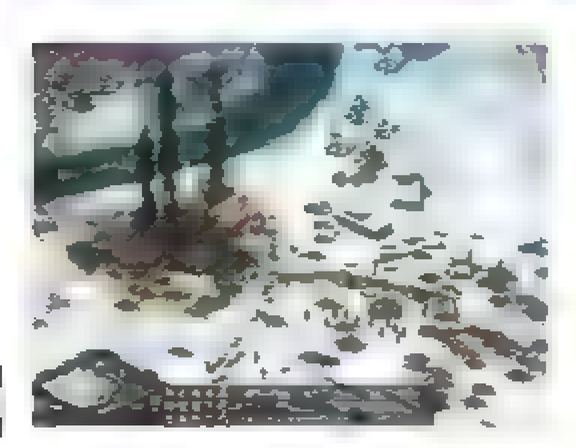


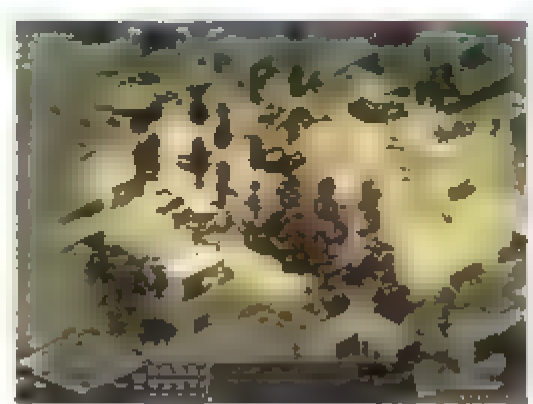
閃擊戰 Blitzkrieg

首先，在遊戲中按「~」以開啟輸入框，並輸入「@Password(''Panzerklein'')」以開啟密技模式。接著只要輸入以下的指令即可開啟密技功能。



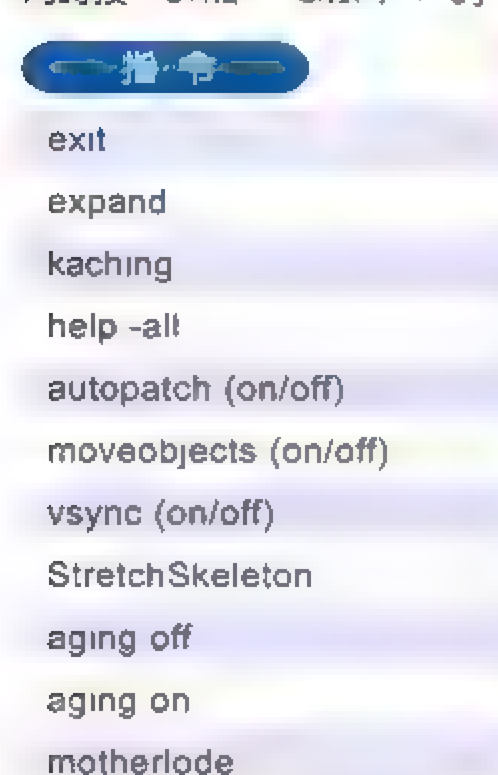
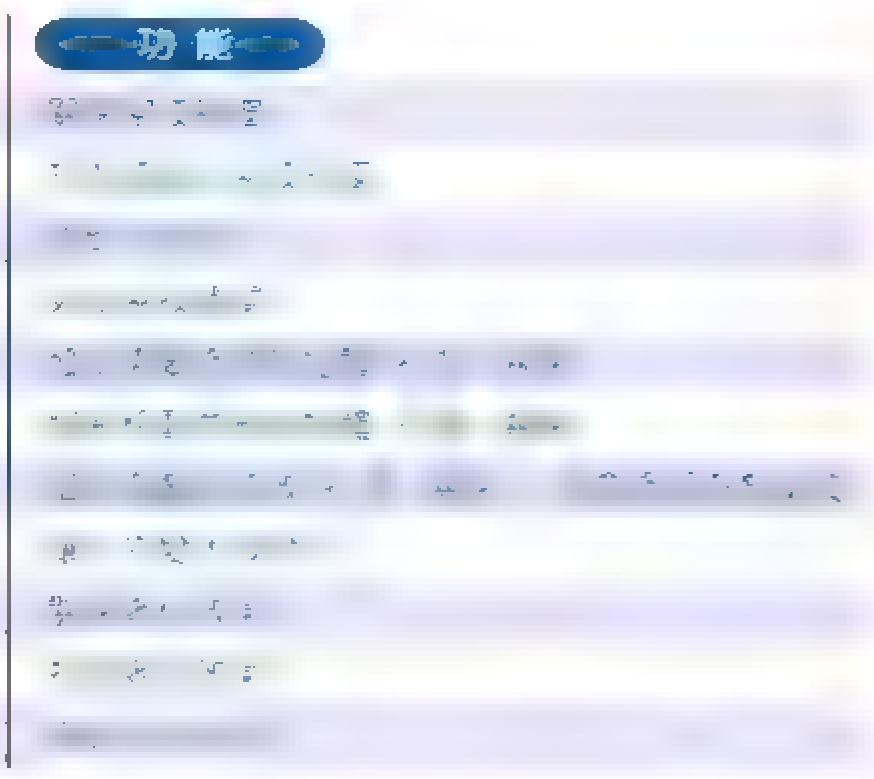
指令	功能
SetIGlobalVar("Cheat Enable.Chapters", 1)	[illegible]
@God(0, 1)	[illegible]
@Win(0)	[illegible]



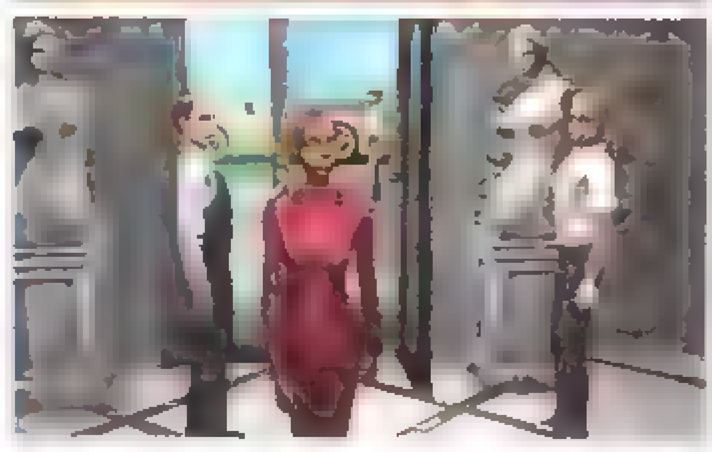


模擬市民 2 The Sims 2

同時按「CTRL + SHIFT + C」三個鍵，接著輸入指令即可。

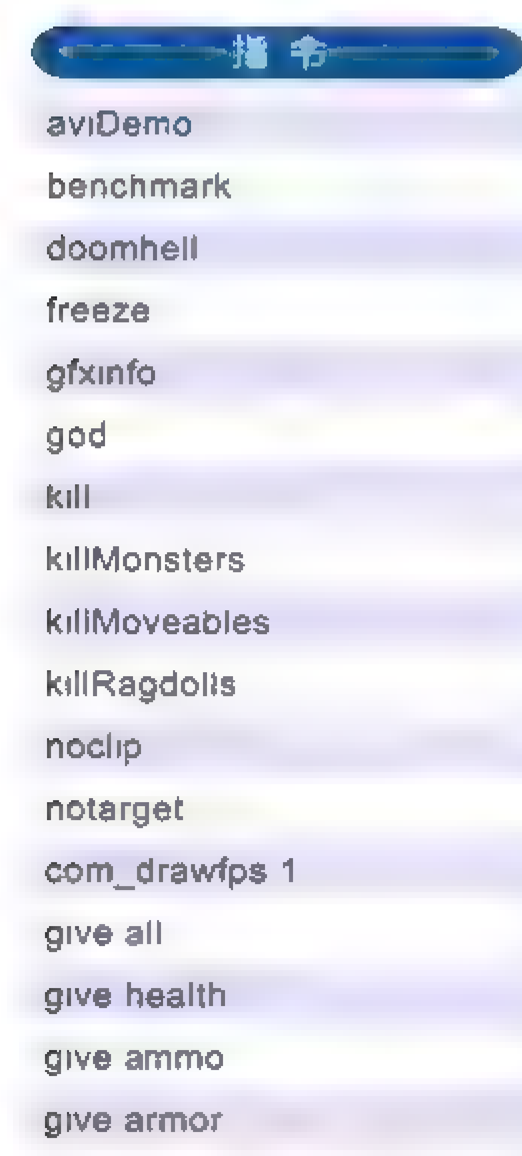
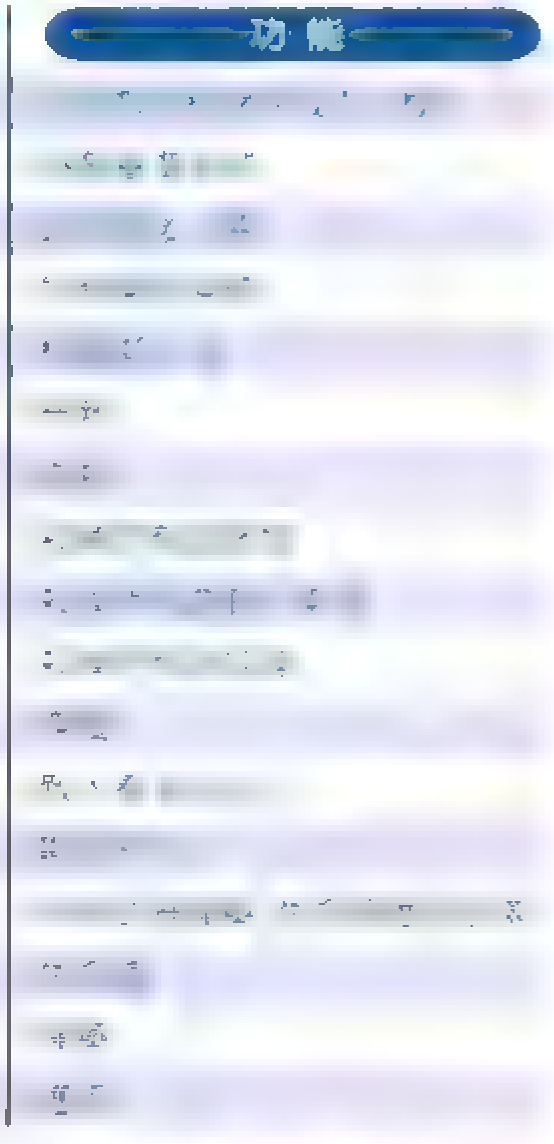



指令	功能
exit	[illegible]
expand	[illegible]
kaching	[illegible]
help -all	[illegible]
autopatch (on/off)	[illegible]
moveobjects (on/off)	[illegible]
vsync (on/off)	[illegible]
StretchSkeleton	[illegible]
aging off	[illegible]
aging on	[illegible]
motherlode	[illegible]

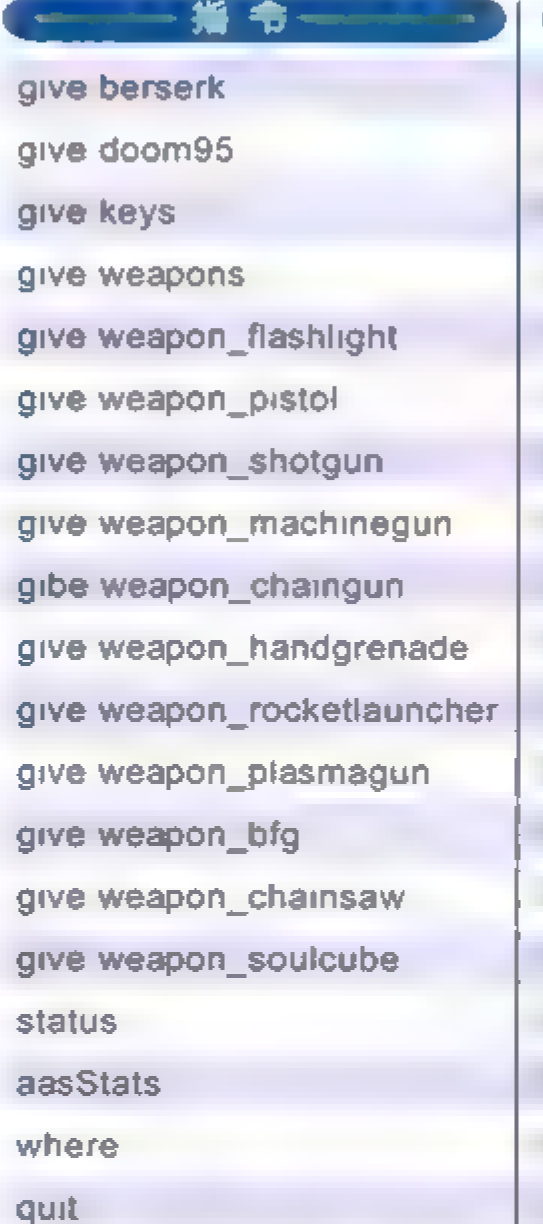
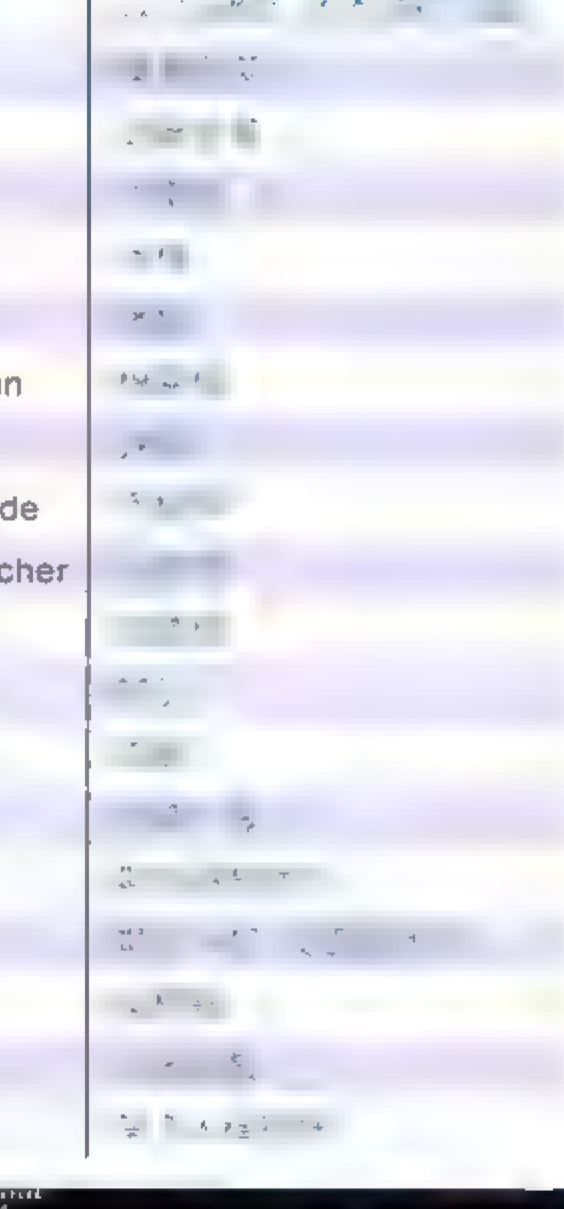



毀滅戰士 3 DOOM3

在遊戲中同時按下「Ctrl + Alt + ~」三個鍵後開啓輸入框，接著輸入密技即可。

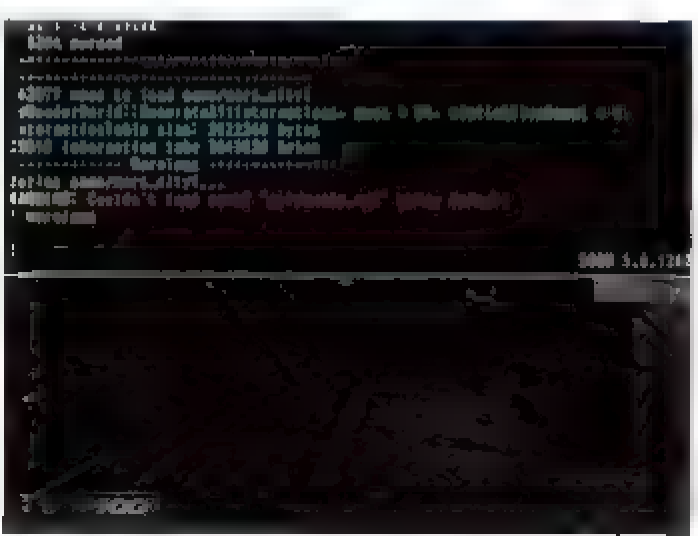



指令	功能
aviDemo	[illegible]
benchmark	[illegible]
doomhell	[illegible]
freeze	[illegible]
gfxinfo	[illegible]
god	[illegible]
kill	[illegible]
killMonsters	[illegible]
killMoveables	[illegible]
killRagdolls	[illegible]
noclip	[illegible]
notarget	[illegible]
com_drawfps 1	[illegible]
give all	[illegible]
give health	[illegible]
give ammo	[illegible]
give armor	[illegible]

指令	功能
give berserk	[illegible]
give doom95	[illegible]
give keys	[illegible]
give weapons	[illegible]
give weapon_flashlight	[illegible]
give weapon_pistol	[illegible]
give weapon_shotgun	[illegible]
give weapon_machinegun	[illegible]
gibe weapon_chaingun	[illegible]
give weapon_handgrenade	[illegible]
give weapon_rocketlauncher	[illegible]
give weapon_plasmagun	[illegible]
give weapon_bfg	[illegible]
give weapon_chainsaw	[illegible]
give weapon_soulcube	[illegible]
status	[illegible]
aasStats	[illegible]
where	[illegible]
quit	[illegible]
toggle pm_thirdperson	[illegible]






光華耀眼的奇幻冒險，
凌駕史詩的新戰略角色扮演鉅作！



究極對決

光明與黑暗勢力的華麗超聖戰！




超現實的偉大冒險 融合東西方的幻想架空世界，峰迴路轉的劇情、撼動人心的結局，讓您感受磅礡的奇幻史詩傳說！

雙型態的新感覺SRPG 角色扮演的城鎮系統，自由多變的戰棋戰鬥設定，再加上獨樹一幟的卷軸戰鬥模式，體驗絕對的戰鬥快感！

養成自己的奇幻遠征隊 一手掌控性格鮮明的遊戲人物，搭配魔法技能雙修系統，養成多樣化的職業角色，訓練出最強的討伐魔王隊伍！

無限綺麗的世界風光 宏偉的城鎮景觀、華麗的古典場景，夢幻與現實的浩瀚世界具體呈現在眼前，帶領您享受視覺上的感動！

光輝十月　榮耀上市



VANGUARDCOM


10/25
趴兔大轟炸
全員大進擊!
新無敵
炸彈超人II



華鈦科技股份有限公司
燦爛火花祭
與炸彈共舞的冒險挑戰
驚奇不斷的地圖與機關
多樣的地圖還有配合地形而出現的各種機關，新奇、好玩又有趣。
酷炫實用的特殊道具
各式各樣的道具，引爆炸彈、跳越炸彈、增加威力，看誰最會轟。
鬼靈精怪的可愛怪物
會吐冰的企鵝、會丟蘋果的松鼠，超Q的怪物通通到齊。
熱血沸騰的連線對戰
邀請朋友，開啓網路對戰功能，大玩多人混戰的樂趣。



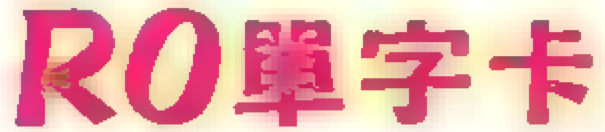


RO隨身六孔夾

隨身甜蜜價NT$99元
買就送仙境傳說開卡點數100點哦。



RO單字卡

每本售價NT$30元

買就送仙境傳說開卡點數60點哦。

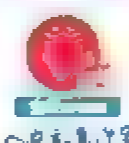
RO馬口鐵珍藏CD包

買RO產品包 加購價NT$59元

買就送仙境傳說開卡點數60點哦。

即日起至 93/10/31 止
到全家便利商店購買RO週邊商品，即可參加抽獎活動！
獎項有：RO造形盒、手機擦、天波小夜燈 及
虛擬寶物：山羊頭盔、天使翅膀耳飾、惡魔翅膀耳飾等，詳情請見仙境傳說官方網站！





以上產品 全家便利商店限定販售
以上產品以實物為主，本圖片僅供參考！











愛現天波 WEB CAM

甜蜜愛現價NT$1200元
買就送30天無限暢遊開卡點數，
還有愛現虛擬寶物刮刮卡哦！

RO幸福午安枕頭

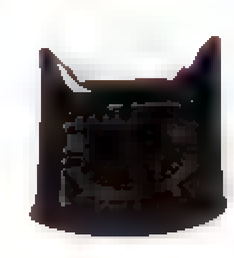
幸福安眠價NT$150元
買就送仙境傳說開卡點數100點哦。













RO派對胸針

歡樂派對價 每個NT$35元
有6種卡哇伊的造型喔！



以上產品 7-11 限定販售
以上產品以實物為主，本圖片僅供參考！





撰文．酷松

Panda Z 熊貓鐵金剛

黑暗與光明的大對決

光明組織

パンダーゼット研究所

作者 》オンダシュウイチ
工作 》自由設計師
血型 》O型
星座 》獅子座
簡歷 》
多摩藝術學院畢業後，因為興趣的關係進入文具公司擔任設計師工作，一共在文具公司做了九年之久，直至2001年的12月才離開，之後獨當一面，為自己的設計之路邁進。




▲P-Z鐵金剛

パンダーゼット研究所，設計的無敵機器人，身高435cm，体重45t，由主角所駕駛。



▲P-Z太郎君

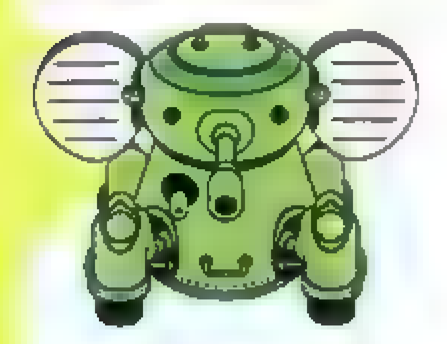
主角(合金P-Z的駕駛員)
身高82cm，體重28kg，是個熱血少年，跟爺爺一起在研究所生活，脖子上繫的紅色領巾是他那不知去向的父親，所留下的遺物。



▲ドクター・パンジィ

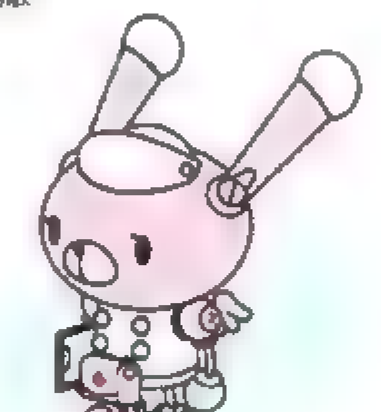
爺爺(研究室所長)
是個超級研究員，機器工學的權威，與主角的父親同共創立パンダーゼット研究所。





▲偵察防衛隊

巨大的耳朵是高性能的雷達，嘴巴是快速射擊砲口，是研究所內的防衛性機器人



▲ソビンナ

主角的朋友之一，大家心中的瑪丹娜，夢想當一名優秀的護士，心地善良，也很有責任感。



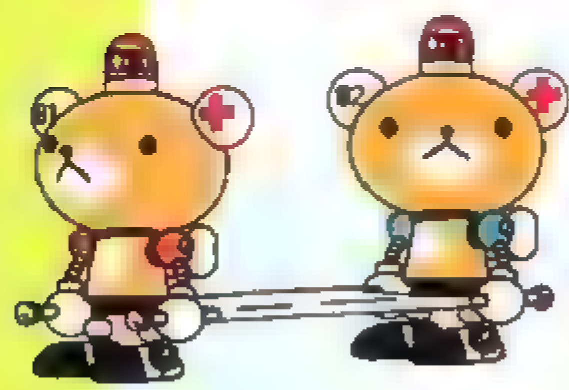
▲デンワン

主角的朋友之一，身材高大結實的他，將來想當一個出眾的名人。



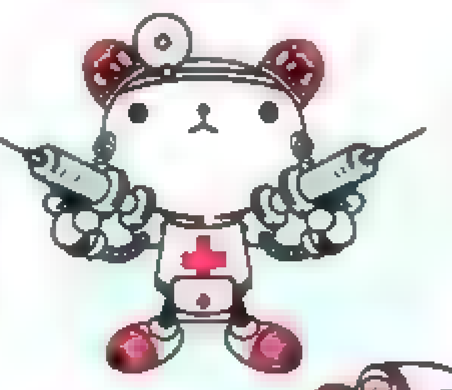
▲エテ キー

主角的朋友之一，聰明絕頂，但個性比較軟弱，將來想當一名頂尖的研究員。




◀救難兄弟組

哥哥的編號是01，弟弟是02，兩人擁有如雷般的速度，見到病患就迅速展開救援，十分熱愛這份工作。



◀急救小醫生

他配有兩根注射筒，找血管的功力讓他有媲美醫界狙擊手的盛名。



焊接兄弟組▶

他們精巧的焊接技術是研究所裡的重要幹部。

▲消防員小紅

他配有強而有力的水槍，及英勇的行動力，再大的火災也不怕。



▲運輸兄弟組

他們的工作是運輸研究所裡的機械配件及武器，是個不可或缺的好幫手。

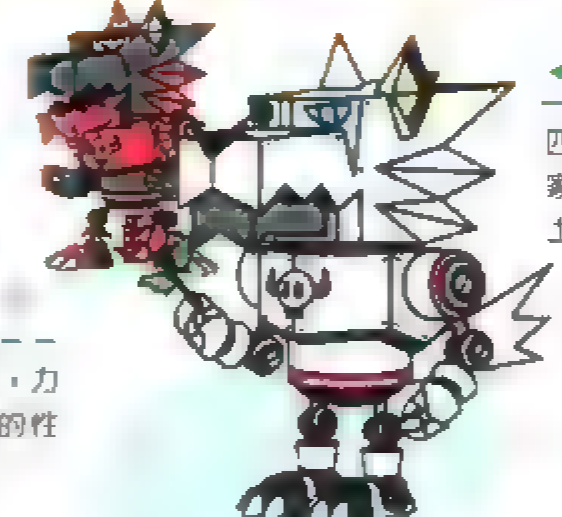
ワルニマル帝國



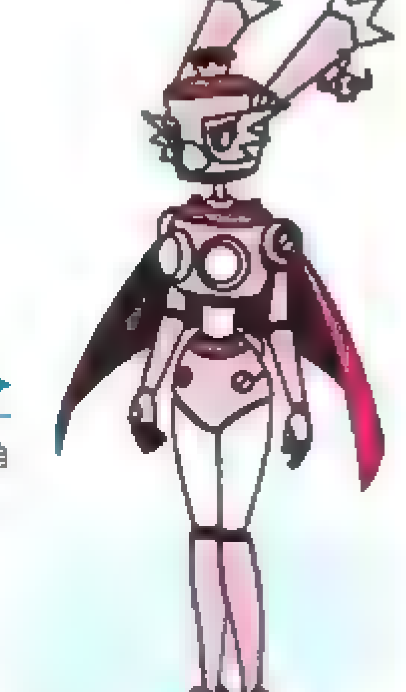
戴著古怪的熊貓骷髏面具，穿著黑色披風，他的抱負即是征服世界，打倒P-Z鐵金剛。



四大弟子之一，體型大，力量也很大，擁有猛烈的性格，是肉搏型的戰士。



四大弟子之一，是個冷靜沉著的謀略家，遇到緊急狀況時還會變成狂暴戰士。

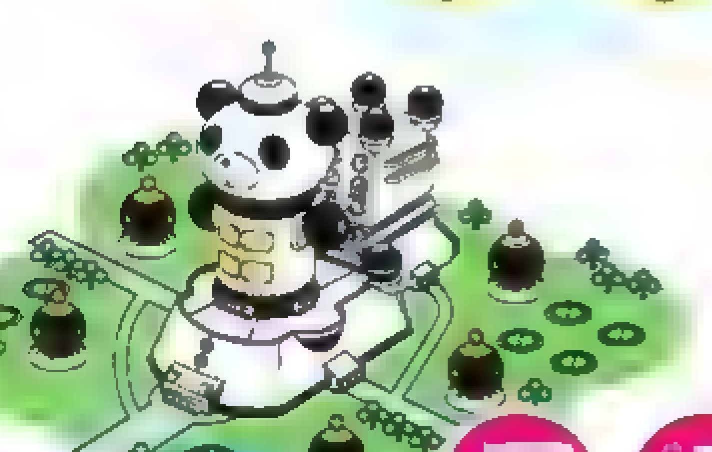


四大弟子之一，唯一的女性角色，專長是偷竊寶石。





四大弟子之一，專司後勤補給業務，是不可或缺的重要角色。



周邊介紹



尺寸：36cm
售價：不明



尺寸：28cm
售價：不明



尺寸：18cm
售價：￥1,500(未稅)



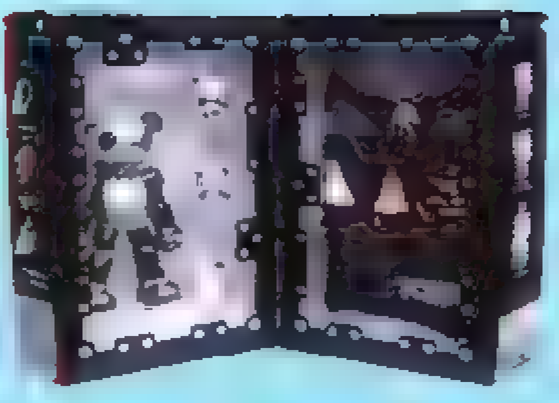


尺寸：7cm　售價：￥680(未稅)











配件：15cm白色P-Z、太郎君、紅
[illegible]
售價：¥2,980(未稅)

配件 15cm銀色P-Z、飛行裝駕駛員、所長、太郎
君，黑色盒裝。
售價．¥4,980 未稅

售價：¥1,280(未稅)



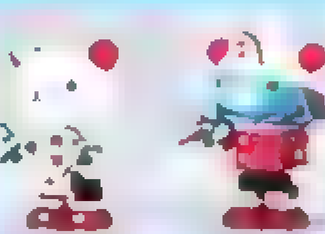




售價：¥1,280(未稅)　售價：¥1,280 未稅　售價 ¥1,280 未稅　售價 ¥1,280 未稅，一個



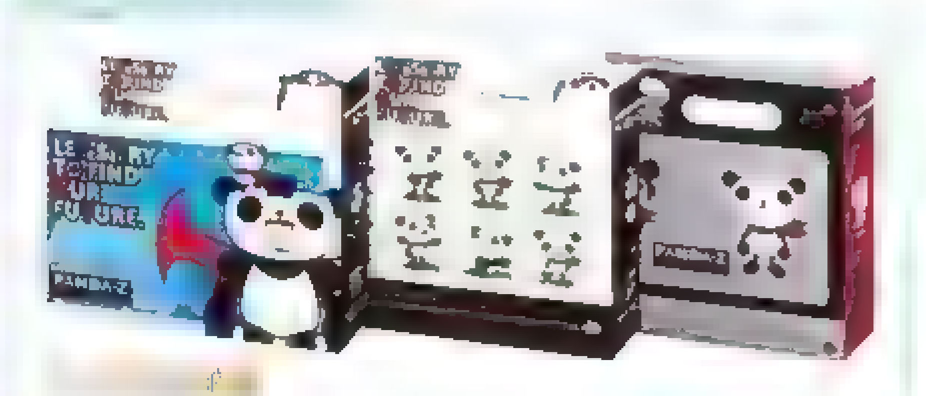





尺寸：5.5cm
售價：¥480(未稅)

尺寸：5.5cm
售價：¥480 未稅

售價：¥1,280(未
稅，一個)



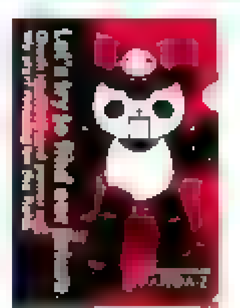
三款造型，方便收納A4文件。
售價：¥780(未稅)





三款造型。
售價：¥250(未稅)

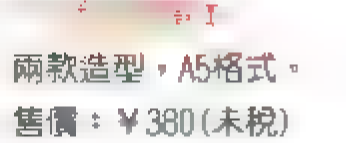




三款造型，採不透
明設計隱密性高。
售價：¥200(未稅)



三款造型。
售價 ¥100 未稅

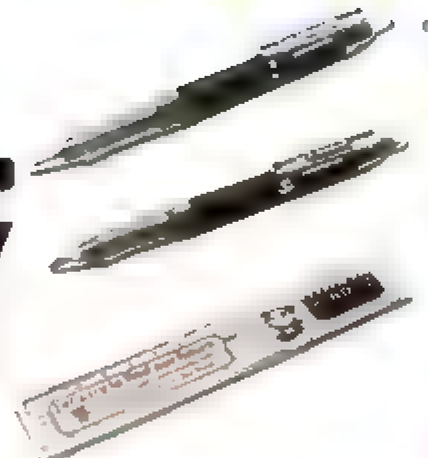
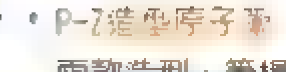



兩款造型，A5格式。
售價：¥380(未稅)

三款造型。
售價：¥180(未稅)





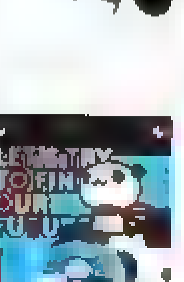
P-Z造型原子筆
兩款造型，筆桿上印有P-Z圖樣。
售價：￥380(未稅)



P-Z造型明信片
六款造型
售價：￥150(未稅)

P-Z造型量尺
售價：￥200(未稅)

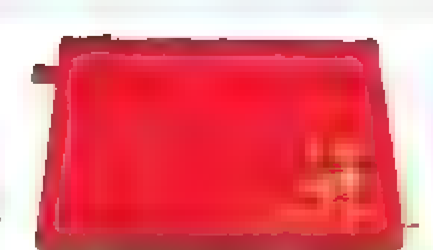
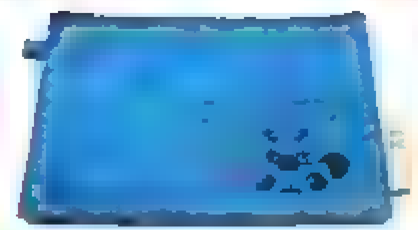
P-Z造型馬克杯
售價：￥980(未稅)





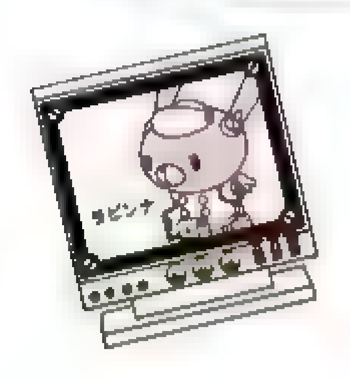



P-Z金屬貼
六款造型。
售價：￥200
(未稅)


黑、紅、藍三款造型。
售價：￥680(未稅)

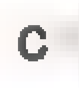
P-Z造型小方巾
紅、紫、黃三款造型。
售價：￥400(未稅)



P-Z手機吊飾牌
三款造型，橡膠手印材質。
售價 ￥580(未稅)

A

B


C




P-Z造型T恤
100%純棉，背部領口印有P-Z圖樣
售價：￥3,280(未稅)

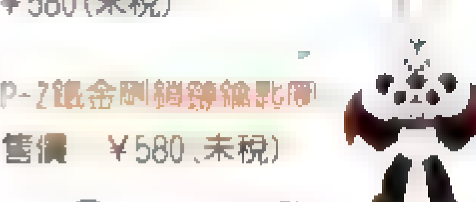




P-Z鉑金屬鑰匙圈第一彈
六款造型，2.5cm。
售價：￥580(未稅)



售價：￥580(未稅)



P-Z鍍金剛鉑鑰匙圈
售價 ￥580(未稅)




P-Z鉑金屬鑰匙圈第二彈
六款造型，2.5cm。
售價：￥580(未稅)





P-Z飛行太郎君鉑金鑰匙圈 限定版
售價：￥580(未稅)



刊載第1話到14話的動畫內容及所有角色設定情報。
售價 ￥1,200(未稅)



八款造型，售價 ￥580(未稅)





新電影 MOVIE INFO

影片類型	動畫片
上映日期	10月8日
導　　演	Bibo Bergeron、Vicky Jenson
編　　劇	Michael J. Wilson
發行公司	夢工廠

在海洋深處，生活著一群由頭目湯大尾統領的惡勢力犯罪家族－鯊魚黑幫。殘暴冷酷的湯大尾謀劃的儘是些巧取豪奪的壞勾當，不過他對自己的兩個寶貝兒子法蘭克和藍尼卻是關愛有加，一直苦口婆心教導他倆，並希望把他們培養成為家族合格的接班人。受不了老爸嚴厲管教的藍尼，總想著能偷偷溜出去。另一方面清洗店的小魚兒職員奧斯卡，個頭雖小，可志向遠大，一直夢想著幹一番驚天動地的大事業，不過平時習慣大話連篇的他老是麻煩不斷。某天埋伏已久的法蘭克正欲襲擊五花大綁的奧斯卡，不料海面漁船拋下的鐵錨狠狠地砸在他的頭上。奧斯卡在確認法蘭克死翹翹後，決定好好利用這個歪打誤撞的好機會，於是他振臂高呼自己就是打敗了龐然大物的"鯊魚殺手"，孰不知大難臨頭，鯊魚角頭湯大尾怎能放過這隻兔子真兇？

湯大尾　配音：勞勃狄尼諾

一條處在食物鏈頂層的大白鯊，也是黑幫的老大。他為兩個兒子準備好了一切。但是偏偏多事的奧斯卡妨礙了這些計劃，湯大尾決定讓他為此付出代價。

奧斯卡　配音：威爾史密斯

說話速度極快的小魚，整天處於困境之中自然對現狀極度不滿，總盼著有出人頭地的那一天。因為一句「我殺死了鯊魚」的謊言，結果弄巧成拙，成為黑幫追殺的對象。

藍尼　配音：傑克布萊克



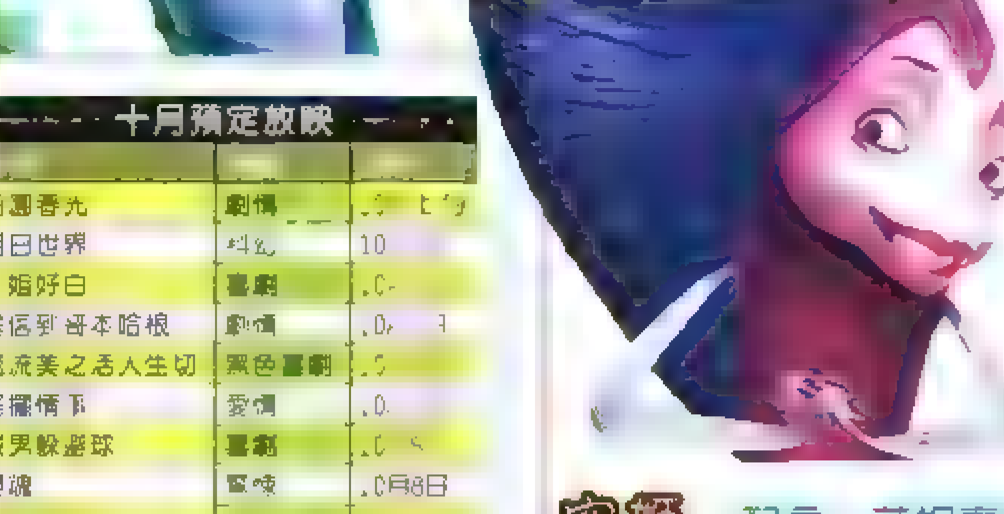
湯大尾的小兒子，在老爸眼裡他可是恨鐵不成鋼。不過這位懷疑自己投錯胎的素食主義者，卻和其他魚類和平相處。

蘿拉

配音：安潔莉娜裘莉

她是隻性感嫵媚的龍魚，可以利用美人計得到她想要的任何東西。英雄難過美人關，何況這個奧斯卡不是真的英雄。

安姬　配音：芮妮齊維格



她是條美麗的天使魚，唯一信任和關愛奧斯卡的好朋友。她對奧斯卡是「鯊魚殺手」的秘密謊言一直守口如瓶。

恩克斯

配音：馬丁斯克塞斯

這條充滿氣體膨脹的河豚魚是奧斯卡的老闆，精明的他從來不會錯過任何一個發財的好機會。



十月預定放映

田園香丸	劇情	[illegible]
明日世界	科幻	10[illegible]
[illegible]婚好日	喜劇	[illegible]
送信到哥本哈根	劇情	[illegible]
[illegible]流美之活人生切	黑色喜劇	[illegible]
搖擺情[illegible]	愛情	[illegible]
獵男躲避球	喜劇	[illegible]
聖魂	驚悚	10月8日
謎情[illegible]	驚悚	10月1[illegible]日
[illegible]人英雄	動作	10月15日
玩命手機	驚悚	10月[illegible]日
靈異拼圖	驚悚	10月22日
諜網迷魂	驚悚	10月[illegible]日
計程車女王	動作喜劇	10月[illegible]日
來跳舞吧	愛情喜劇	10月[illegible]日



租片子 DVD INFO

影片類型：動畫片　片　長：[illegible]分鐘　預定發售：已上市

怪物獵人凡赫辛是活躍於「吸血鬼」作者布拉姆史托克筆下的傳奇人物。本片敘述凡赫辛（休傑克曼 飾）受託前往羅馬尼亞西部的一個神秘之都"德蘭斯斐尼亞"，那裡是傳說中吸血鬼德古拉公爵（李察若斯博 飾）的故鄉，希望能藉由凡赫辛的高強力量消滅一股邪惡勢力。凡赫辛得知安娜薇洛（凱特貝琴薩 飾）是來自對抗吸血鬼的吉普賽公主，專程前往西凡尼亞尋找她，因安娜的夫兄皆死於狼人，為了消滅吸血鬼替兄長報仇，她選擇和凡赫辛合作，加上修道士卡爾的幫助，他們將一同對抗科學怪人、狼人等怪物所結合而成的邪惡勢力。



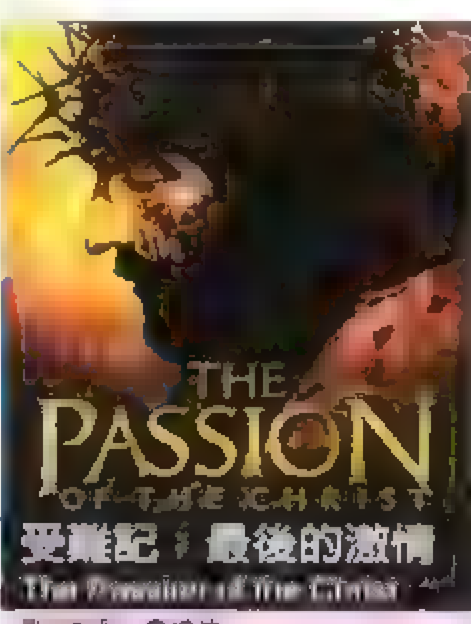
史瑞克2
SHREK 2
影片類型：動畫片
片　　長：92分鐘
預定發售：已上市



特洛伊：木馬屠城記
Troy
影片類型：[illegible]
片　　長：155分鐘
預定發售：已上市



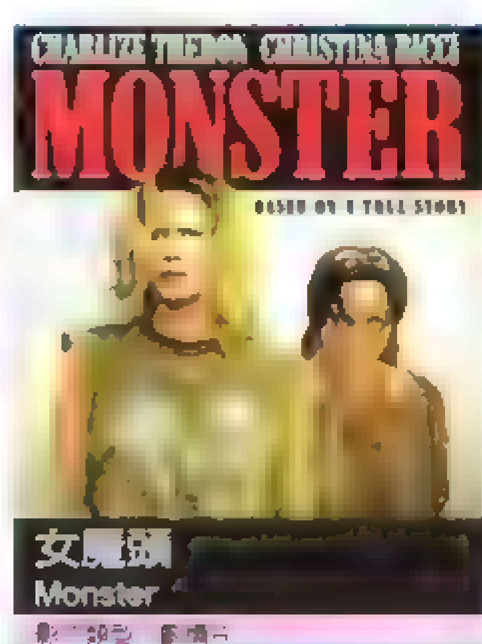
明天過後
The Day After Tomorrow
影片類型：[illegible]
片　　長：123分鐘
預定發售：已上市



受難記：最後的激情
The Passion of The Christ
影片類型：劇情片
片　　長：127分鐘
預定發售：已上市



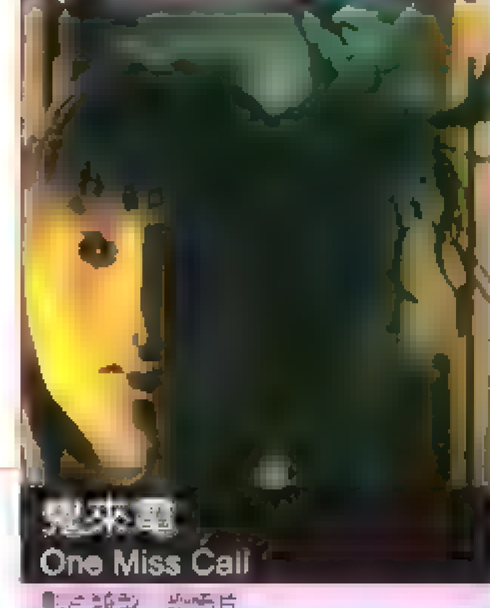
蝴蝶
Le Papillon
影片類型：劇情片
片　　長：85分鐘
預定發售：已上市



女魔頭
Monster
影片類型：劇情片
片　　長：[illegible]分鐘
預定發售：已上市



活人生吃
Dawn of the Dead
影片類型：驚悚片
片　　長：[illegible]分鐘
預定發售：已上市



鬼來電
One Miss Call
影片類型：恐怖片
片　　長：[illegible]分鐘
預定發售：已上市



鬼變臉
Face
影片類型：恐怖片
片　　長：92分鐘
預定發售：已上市



麻辣公主
Ella Enchanted
影片類型：喜劇片
片　　長：97分鐘
預定發售：已上市



王牌冤家
Eternal Sunshine of the Spotless Mind
影片類型：[illegible]
片　　長：108分鐘
預定發售：已上市



主義 動漫迷

COMIC FOCUS

動畫篇 ANIMATION INFO

犬夜叉第三季來囉～



犬夜叉參之章～1

作者	高橋留美子	語別	日語 國語
出品	曼迪傳播	話數	57-71話
版本	DVD	定價	2400元
片長	300分鐘		

阿籬本來打算回到現代世界準備考試，沒想到在山中看到很多人面果飄浮，又偏偏遇到今晚是朔日犬夜叉又要變回人身，阿籬決定先留下來把這入事解決，沒想到心急的犬夜叉卻第一個被桃果人抓到，其他人也都被困在造景世界裡。

犬夜叉參之章～2

作者	高橋留美子	語別	日語 國語
出品	曼迪傳播	話數	72-86話
版本	DVD	定價	2400元
片長	450分鐘		

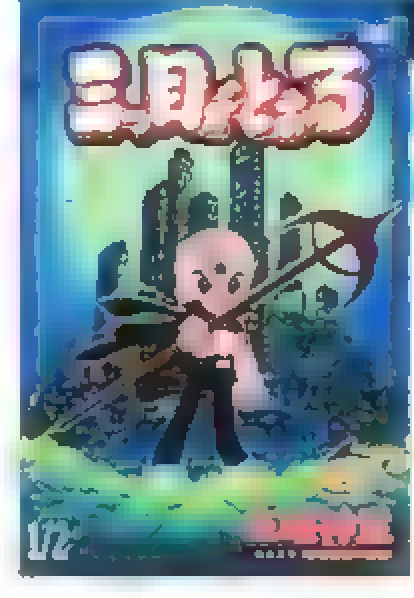
由於奈落的妖力增強，連犬夜叉的鐵碎牙都無法破解奈落的結界，犬夜叉為了學會破解奈落結界的絕招再次來找刀匠刀刀齋，沒想到在這裡遇到一個也急著學破解結界的絕招的山貓妖怪－阿文，阿文讓犬夜叉想起了七寶，不忍心丟下他不管。



怪醫黑傑克OVA系列

作者	手塚治虫	語別	日語 國語
出品	普威國際	話數	1-10話
版本	DVD	定價	2500元
片長	500分鐘		

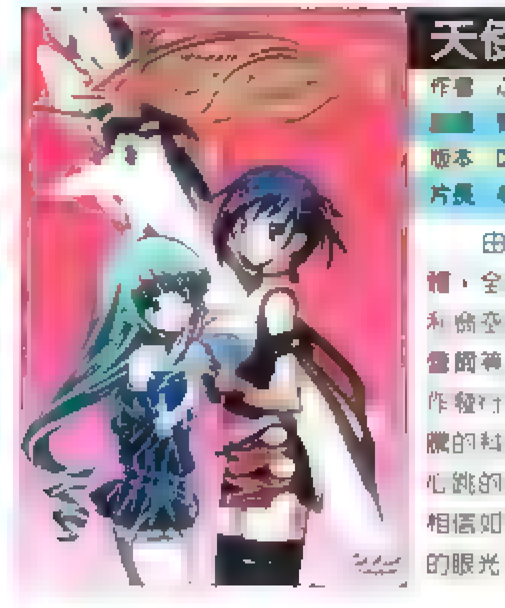
BJ黑傑克，無論多麼不可能的困難手術，只要患者付得起天價酬勞，他就能在手術中起死回生的天才無照醫師。在他冷酷的外表下，其實隱藏著一顆憐惜疾病、熱愛生命的熱情愛心，由於「怪醫黑傑克」擁有手塚治虫系列作中最具人性光輝的故事劇情，所以當初推出即造成轟動吸引廣大的青睞。這套名作是由虫製作出身的資深導演出崎統（導演）與杉野昭夫（作畫監督），在原著的OVA化之後所完成之經典版本。



三眼神童

作者	手塚治虫	語別	日語 國語
出品	普威國際	話數	1-24話
版本	DVD	定價	2100元
片長	600分鐘		

額頭上貼著膠布的寫樂保介同學，常常在校園裡遭到學校老大與同學手下的欺負，覺得這個的像，外表柔弱個性的像職生的和登千代子，就會跳出來替寫樂打抱不平。為了增加寫樂的膽量，和登帶他到擺放雕像的博物館。從在博物館看到美的寫樂的神像之後，和登就對寫樂額頭上貼的膠布感到好奇，於是強行撕下膠布，當寫樂露出第三隻眼之後，寫樂的性情大變，竟然開始大鬧起來。



天使特警

作者	ふちまるありくい	語別	日語 國語
出品	普威國際	話數	第12話(完結)
版本	DVD	定價	600元
片長	47分鐘		

由於亞路尼與白太空宇宙艦杜卡利特融合為一體，全銀河人類同時面臨了最大的危機。而在杜卡利特空間跳躍中出現的紅色之星，地球外的艾克雷爾等人此時正被分解成粒子。由日本GONZO製作發行的「Kiddy Grade」，不但融合了令人驚嘆震撼的科幻元素、炫麗的畫面特效，更有令人臉紅心跳的美少女設定，感人中帶點爆笑的劇情鋪陳，相信如此豐富的劇情細節，絕對能夠滿足您最挑剔的眼光



最後流亡

制作	GONZO	語別	日語
出品	木棉花國際	話數	第9話
版本	DVD	定價	500元
片長	49分鐘		

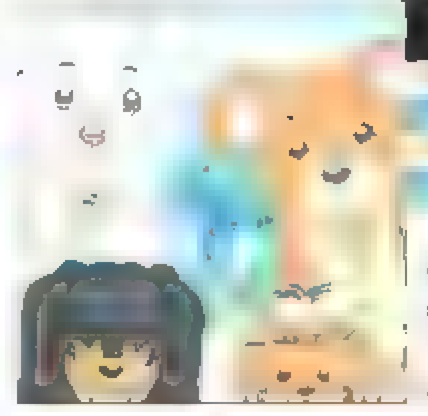
由於厄西斯艦隊的突襲，帝都陷入了一片火海，安那托勒皇帝與宰相馬爾司也在打鬥中同歸於盡，好戰的維爾留斯將軍，還想用審朵拉巨砲作最後的抵抗，卻被安那托勒的新型戰艦扁籠班號擋在了前面，在扁籠班號上，乘坐的是身為宰相和平遺願的女主以斐蘇菲亞公主



烏龍派出所

作者	秋本治	語別	日語 國語
出品	曼迪傳播	話數	第1話(1-20話共10片)
版本	VCD	定價	199元/片 特價
片長	50分鐘		

日本集英社《少年JUMP》上十載的最長壽漫畫作品《烏龍派出所》自1976年初次發表後，展開長達27年的連載，迄今為止已經連載了足足1300回，漫畫單行本發行量破一億一千萬本，總銷售量超過2百億日幣。這部長篇作品改編的動畫，維持了原著的原汁原味，兼有超搞笑式的誇張效果與許多真實、豐富、誇張的生活常識。



狗狗向前走

作者	綾瀨	語別	日語 國語
出品	曼迪傳播		
版本	DVD	定價	699元/2片 特價
片長	100分鐘		

本作曾榮獲日本文化廳「媒體藝術祭漫畫部門優秀賞」，宛如宮崎駿<兒時的點點滴滴>名作風格，細膩刻劃狗狗的心思、人與寵物間的情誼。本片不會高潮疊起的劇情，倒像一杯回甘的好茶，值得反覆欣賞、再三回味。

以上圖文資料由曼迪傳播、普威國際多媒體、木棉花國際提供

漫畫篇 COMIC INFO

久違的金田一將回到新少快囉！

為了讓新少快的連載內容更新又有煥然一新的感覺，在《第一神拳》結束週刊連載之後，將會陸續安排新作品與台灣讀者見面，當然，《第一神拳》還是會繼續以出版單行本的形式與廣大喜愛一步的漫迷見面，請大家繼續支持囉！其中，第一部與大家見面的，就是好久不見的《金田一少年之事件簿》啦！由佐藤老師一手打造的金田一，將會以短篇作品面貌在新少快上呈現，而另一部作品《偵探學園Q》將會暫時休刊數回！這一次金田一所遭遇的，是吸血鬼殺人事件？密室殺人事件又發生？懷念金田一的讀者，可千萬別錯過阿一這次久違的演出喔！





信長

作者 池上遼一
出版 東立
集數 1
售價 100元

永祿3年5月19日，一個風雨交加的夜晚，一場留名青史的戰爭在黑暗中展開。就是這場戰爭，讓所有戰國的大名都知道了織田信長這個名號，但沒有人知道，他將會是日後天下布武的傳奇人物。



惡魔獵人

作者 戶土野正內郎
出版 東立
集數 全一冊
售價 85元

威脅人類生命的死者們，長期支配著夜的世界，人們害怕這種未知的、強大的破壞者，但有一支在天命引導下，以獵殺黑暗者族為業的神秘種族，人們都稱呼他們「惡魔獵人」。



驅邪公主

作者 細野不二彥
出版 東立
集數 1
售價 100元

戰火正熾的時代，武流與祖父木進行周遊列國的旅行。武流身上帶著以妖氣為糧食的「活」神器，而一個又一個的妖怪，正擋在他們的旅途之上…



膽小鬼的日子

作者 西野
出版 東立
集數
售價 100元

自從對搬到對面的小松樺子一見鍾情後，成田與作平穩的日子便不再有，等著他的是一連串緊張刺激的事件。作者之下清純可愛的樺子，其實是天然的麻煩製造者，這時又出現第二位女性一翼…。



擒兇記~青色的路

作者 江戶、哲穗
出版 東立
集數 1
售價 100元

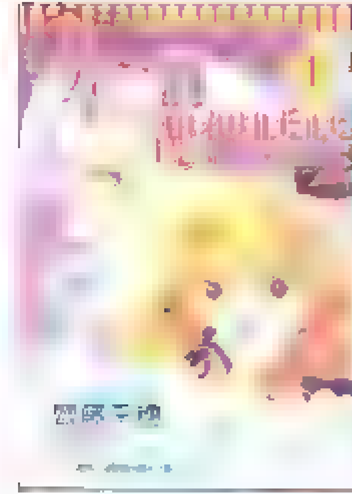
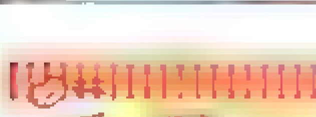
偷偷追蹤韓國殺人犯的警視廳刑警豬瀨，從韓國刑事口中得知在韓國也發生著相同的案件，為了尋求線索，豬瀨起身前往韓國。20年前就曾經發生的命案，內情究竟是…。



圓盤皇女

作者 介錯
出版 東立
集數 1
售價 85元

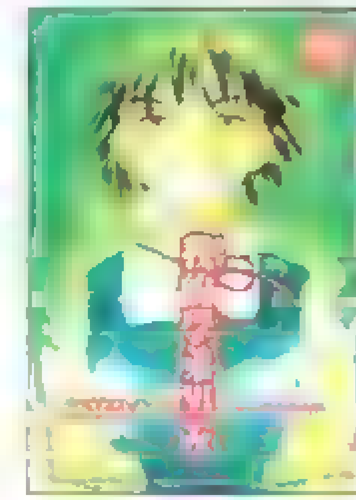
年輕男子，和人有天居然被天外掉下來的幽浮擋個正著，剩下半條命，為了補償，躲避相親而出走的外星公主瓦爾古蕾，將自己的靈魂分出一半給他，但是自己也因此變成了小孩的模樣…。

另一個傀儡娃娃

作者 齋藤千穗
出版 東立
集數 1
售價 85元

秋野七生是個喜歡芭蕾的高一女生，她在芭蕾發表會上所跳的傀儡娃娃，緊緊抓住了觀眾的心。而碰巧看到她的表演的劇團導演一神真之，想將七生帶進自己的劇團，而強迫她至東京，但是…。



我的學弟男友

作者 上田ひさる
出版 東立
集數 全一冊
售價 100元

這是我的男友，還是個孩子，也是我最喜愛的人。兩人在一起感覺很甜蜜，但在學校總是會顧慮到同學與朋友。其實我心裡希望他的朋友全部都消失，讓他變成孤單一人。青澀的情感讓人刻骨銘心。



甜蜜的達令

作者 渡邊鮎
出版 東立
集數 全一冊
售價 85元

「我最喜歡蛋糕了，但是我最喜歡的是直。」由必子為了要和直變成甜蜜關係，終於下定決心要告白時，直卻交了女朋友，在逞強裝出的笑臉中，隱藏著對直無法忘懷的愛戀卻只能讓悲哀在心中膨脹。

陽光為你閃耀

作者 南波敦子
出版 東立
集數 全一冊
售價 85元

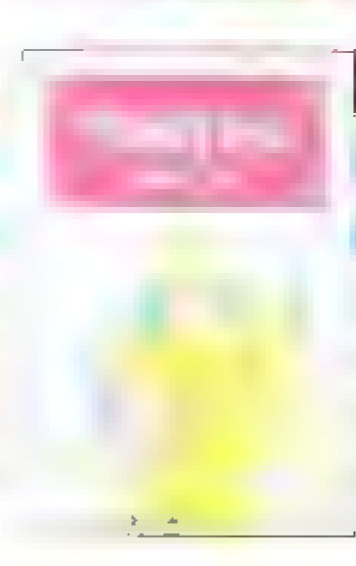
不曾考慮過夢想和人生目標的千夏，偶然看到電視轉播甲子園大賽，從此發奮用功，終於進入了這間高中。在那裡遇見的第一位學長，老是一副臭臉、冷血無情，竟是棒球隊的主力投手



變身公主

作者 柳原望
出版 東立
集數 1
售價 85元

戰國時代，乾…的公主楓花為了替領主父親尋求援助而造訪傳說是鬼怪的白鬼丸。楓花與拒絕她的白鬼丸一同失足滑落谷底，偶然交換了身體。在戰場上大勝的楓花會…？柳原望的童話浪漫奇譚。



望海的狗兒

作者 安孫子三和
出版 東立
集數 全一冊
售價 90元

跟丈夫離婚後身心俱疲的京子，帶著乾兒子…一起回去故鄉。在當漁夫的父親、繼母、和不可思議的小狗海藏的包圍下展開了全新的生活。溫柔填滿您心房的感人珍貴故事登場。


以上圖文資料由東立出版社提供

作者 - 莫凡

一顆不夠看，兩顆才厲害！

圖誠 XGI Volari V8 系列驚艷上市

說起圖誠，八成一堆人沒聽過吧！圖誠科技成立於2003年6月，總部設置於台北，沒錯！台灣之光啦！組成團隊主要為美國 Trident 以及原矽統科技多媒體事業處，具有在繪圖晶片設計領域長達十餘年的豐富經驗唷！產品線也不亞於現在市場上的 nVIDIA 以及 ATi 兩大廠，光 Volari 系列就有分成 Volari V3、Volari V5、Volari V5 Ultra、Volari V8、Volari V8 Ultra、Volari Duo V5 Ultra 以及最高檔的 Volari Duo V8 Ultra



Volari 系列顯示晶片

大家雖然對圖誠科技不熟悉，但是沒關係，接下來的顯示晶片規格可要看仔細囉！Volari 系列的顯示晶片規格上可是一點都不輸給 N/A 連線的（nVIDIA/ATi）。對於老一輩的玩家來說，VOODOO 巫毒卡可是相當令人震撼的 3D 加速卡，尤其到後期，大家可以裝兩張 VOODOO 進行串接 SLI，不論是遊戲畫面或者是處理速度，讓當時的 PC Game 效能直逼大型電玩！而 Volari Duo 系列就是走雙 GPU 架構，效能與畫質上讓玩家「花一張卡錢，得到更佳的顯示效果」唷！

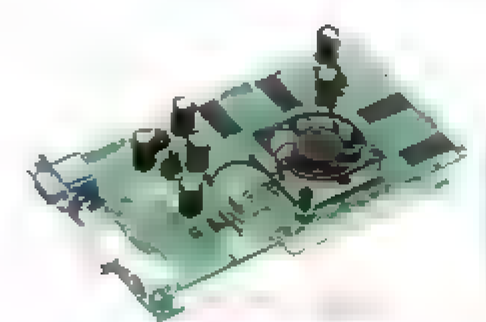
仔細的來看看 Volari 系列，最低階的就是 Volari V3，V3 硬體上支援 DirectX 8.1、透過驅動程式就能支援到 DX9.0，顯示晶片與記憶體時脈分別是 300Mhz/400 Mhz，具備兩組渲染流水線。再來就是 Volari V5，顯示晶片與記憶體時脈分別是 300Mhz/600 Mhz，渲染流水線也擴充到了 4 條，也是具備有「雙 GPU」的版本（Volari Duo V5 Ultra），記憶體時脈稍稍調高到 700MHz；至於最高階的就是這次要介紹給大家的 Volari V8 Ultra。

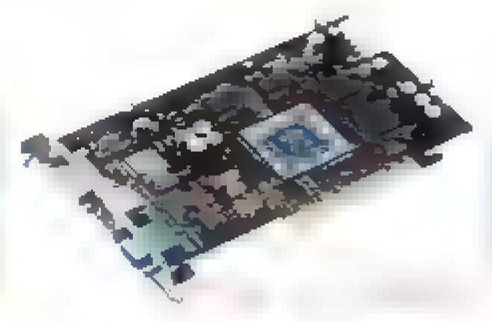
V8 Ultra 的顯示晶片頻率為 350Mhz，記憶體頻率則為 700 Mhz，也可以換成 1G Mhz 的 DDR2 顯示記憶體。V8 Ultra 擁有 8 條渲染流水線、兩個頂點渲染單元、四個圖元渲染單元並且具備 TurSharer2.1 Engine、Brondbahn 記憶體架構、V-Driver、Cipher Video、Intelli-Visio 以及 ColorAmp 技術。至於雙 GPU 版本的 Volari Duo V8 Ultra 與之前談到的 VOODOO SLI 類似，所以在效能上都能再度拉高，而 XGI 設計一種新的「BitFluent」雙 GPU 協同工作架構，兩個 GPU 分成主要與輔助兩組，主要的 GPU 負責和 CPU 進行資訊交換、分配工作任務和顯示輸出，而主要與輔助的兩顆 GPU 內部則是高達 2.13GB/s 的資料傳輸頻寬，來提供資訊和資料交換，不過主要跟輔助的 GPU 在圖像處理上（如渲染）則是對等工作的。

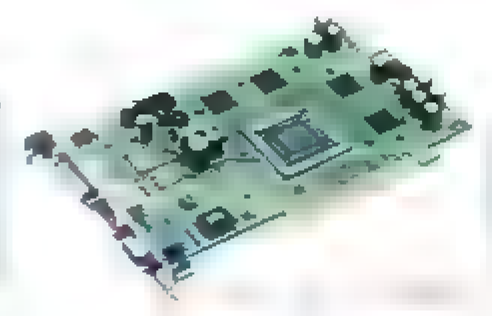


XGI Volari 桌上型顯示卡系列表

多媒體應用		主流遊戲應用	
娛樂用小遊戲、高畫質 DVD 影片播放		桌上遊戲、角色扮演遊戲、冒險遊戲	
經濟級		主流級	
Volari™ V3 Processor	Volari™ V3XT Processor	Volari™ V5 Processor	Volari™ V5XT Processor
Affordable 3D graphics processor for mainstream 2D/3D graphics	Affordable 3D graphics processor for mainstream 2D/3D graphics	For Mainstream Gaming Graphics and Advanced Multimedia Applications	For Mainstream Gaming Graphics and Advanced Multimedia Applications
			



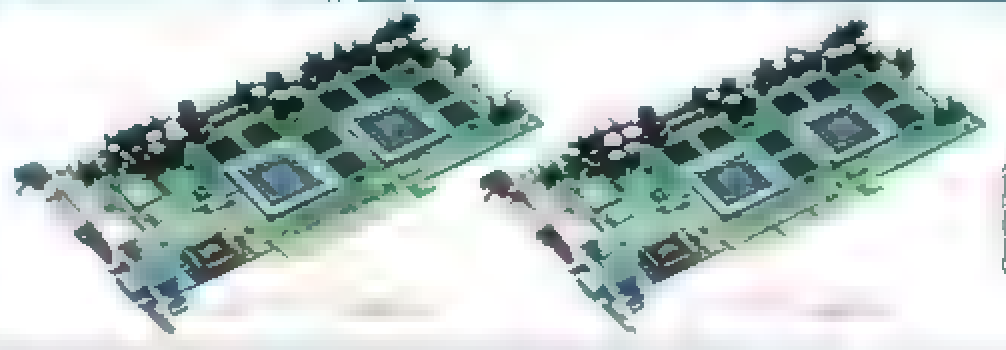




Volari 系列顯示卡規格

[illegible]	Volari Duo V8 Ultra	Volari V8 Ultra	Volari V8	Volari Duo V5 Ultra	Volari V5 Ultra	Volari V5	Volari V3
雙GPU運作	Yes	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
單一晶片製程	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
單一晶片頻率	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	300MHz
單一記憶體頻率（DDR）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	600MHz
單一記憶體頻率（DDR2）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	N/A
單一記憶體[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
最大單一記憶體容量	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
渲染流水線	16 (8 × 2)	8	8	8 (4 × 2)	4	4	2
AGP	4 (2 × 2)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	N/A
Pixel Shader	8 (4 × 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pixel Shader 版數	2.0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	N/A
RAMDAC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Vertex Shader	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	BrightPixel
[illegible]模式	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2x 4x

測試平臺規格

CPU	Intel Pentium4 3.2GHz
主機板	Gigabyte GA-8KNXP Ultra
記憶體	[illegible]
硬碟機	Maxtor 80GB 7200rpm 8MB Buffer
[illegible]	Windows XP SP1 with DirectX 9




兩顆 GPU 的厲害！

想知道Volari Duo V8 Ultra這張顯示卡到底跟「N、A集團」的晶片來比，屬於哪種階級的話，筆者也整理現在相當高階的5900 Ultra與9800 XT這三款晶片的規格比較表，看過你就知道，什麼叫做「一顆不夠看，兩顆才厲害」！

三款主流顯示卡規格表

[illegible]	GeForce FX 5900 Ultra	RADEON 9800 PRO	Volari Duo V8 Ultra
晶片製程	FC-PGA，0.13 μm	FC-PGA，0.15 μm	FC-PGA，0.13 μm
晶片核心頻率	450 MHz	380 MHz	350 MHz
記憶體頻率	850 MHz	680 MHz	[illegible] MHz
記憶體頻寬	27.2 GB/s	21.8 GB/s	28.8 GB/s (Dual)
Pixel pipelines	4 (8 only in Z)	8	2x8
Memory bandwidth, GB/s	27.2	21.8	2x14.4 (28.8)
RAMDAC	1x400 MHz	2x400 MHz	2x400 MHz

3D 遊戲應用

高階級

夢幻級

Volari™ V8 Processor

For High Performance Gaming Graphics and effects of next generation PC games



Volari™ V8 Ultra Processor

For High Performance Gaming Graphics and effects of next generation PC games



Volari™ Duo V8 Ultra / V5 Graphics Processor Solution

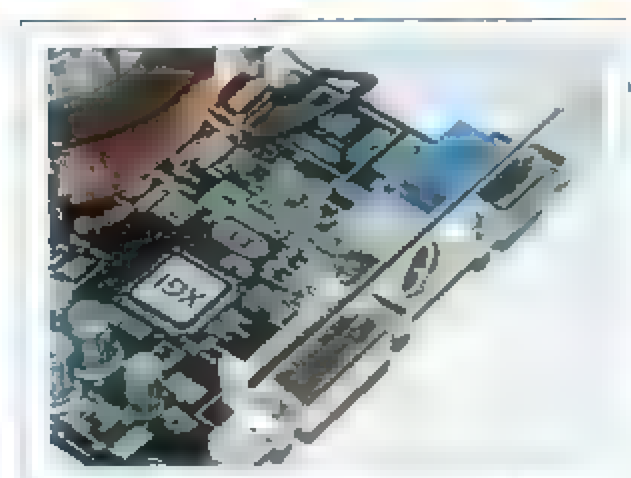
Revolutionized Dual GPU architecture For twice the processing power

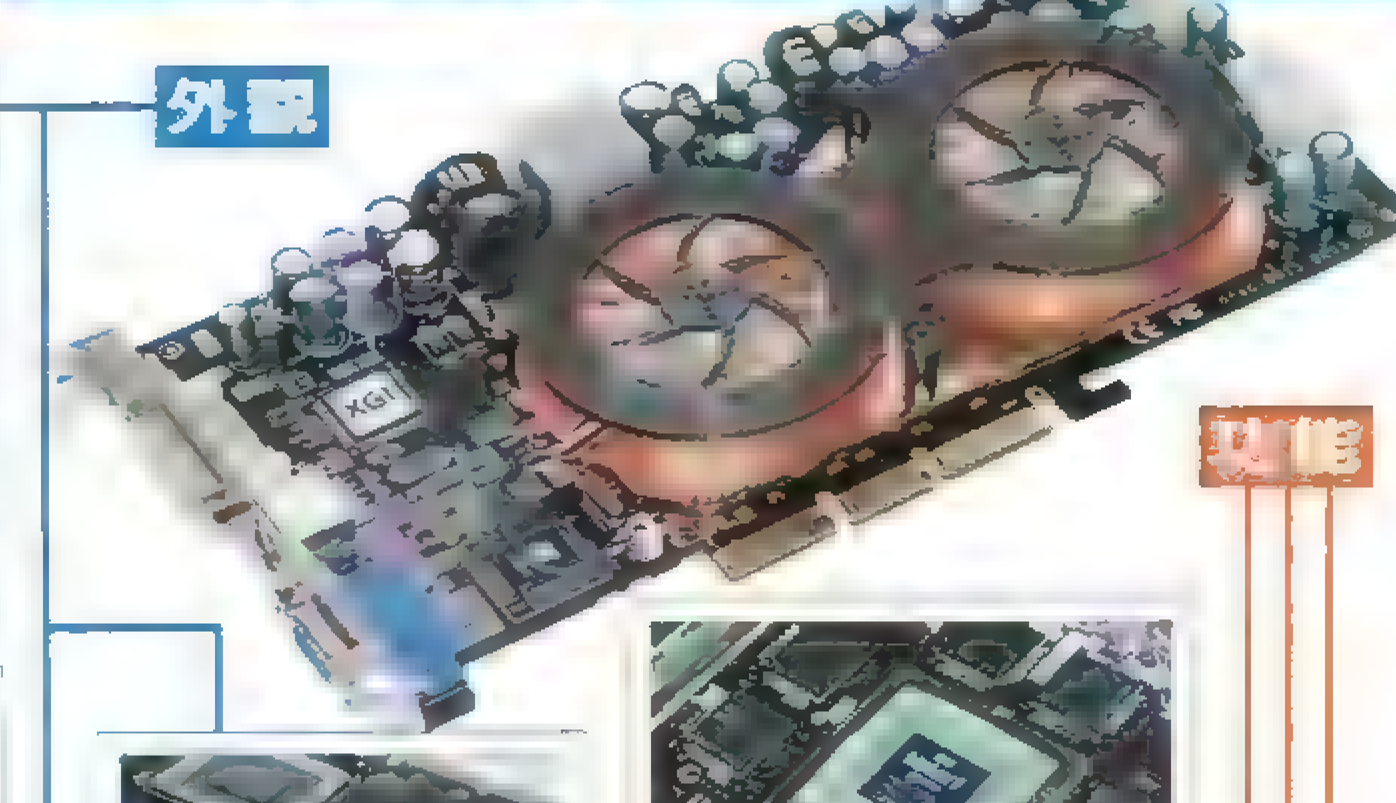


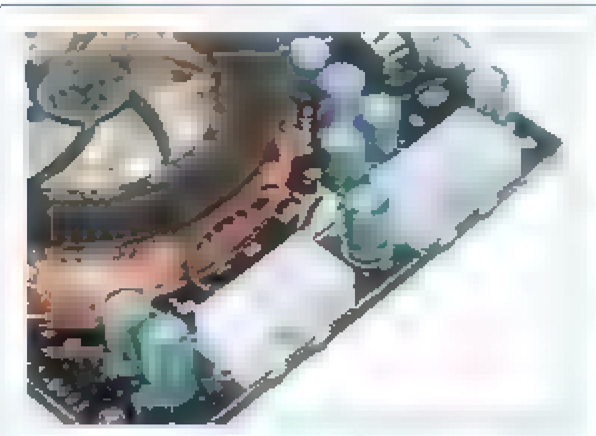
作者　莫凡

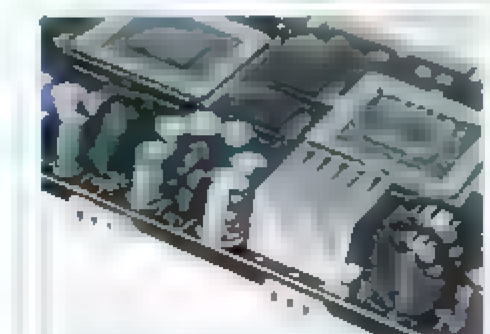
Volari Duo V8 Ultra 256MB

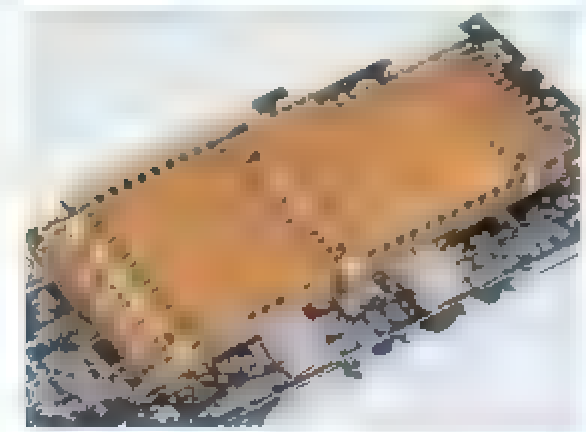
外觀


支援D-Sub、DVI以及S端子輸出



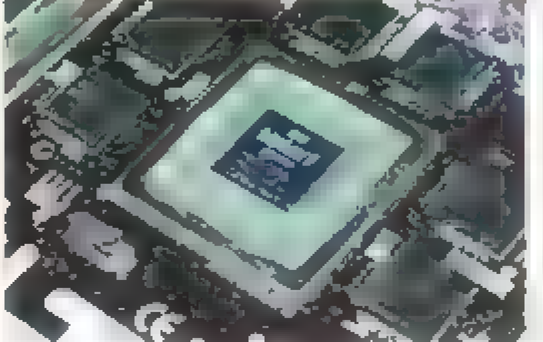

兩個GPU吃電也是不小，使用者必須外接兩組大4-pin電源接頭，用來供電給兩顆Volari Duo V8 Ultra

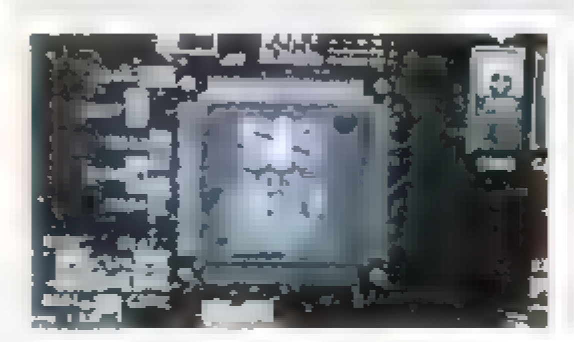

在顯示卡各個容易發出高溫的零件上，加裝散熱片，以確保顯示卡運作時候的穩定度

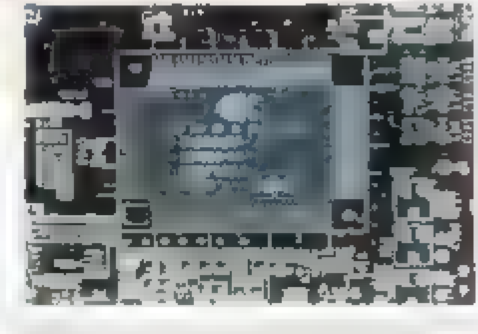



正面的兩組4000rpm散熱風扇，加上背後一大片的銅製散熱片，讓這張Volari Duo V8 Ultra就格外的有「份量」

功能


Volari Duo V8 Ultra內建兩顆Volari V8 Ultra顯示晶片，顯示效能加倍運作。


視訊編碼晶片-SiS301。


視訊通訊晶片-Conexant BT835KRF。



Volari Duo V8 Ultra算是當中最高階的顯示卡，主要是將兩顆Volari V8 Ultra顯示晶片結合在一張卡上面。Volari V8 Ultra採用256位元的顯示晶片架構設計，可以選擇性搭配DDR或DDR2記憶體顆粒，顯示晶片核心頻率為330MHz、記憶體匯流排則為128位元，預設搭配的記憶體容量256MB，對於一般的使用者來說綽綽有餘。

Volari V8 Ultra具備8條渲染流水線、兩組Vertex Shader運算單元以及4組 Pixel Shader單元，支援DirectX 9.0，FSAA全景反鋸齒則是可以支援2X、4X取樣。由於Volari Duo V8 Ultra是兩顆Volari V8 Ultra合在一起的作品，所以128-bit × 2=256-bit，記憶體匯流排寬度變成256位元、渲染流水線則成為16條，Vertex Shader也升級成為4組，換句話說規格當場倍增成兩倍。兩顆Volari V8 Ultra GPU透過「BitFluent」技術連接，屬於「Frame Interleave」設計，也就是兩顆GPU共同繪製整個畫面，如果說第一個GPU負責橫向圖素，那另一個就是縱向圖素的產生，這一點跟VOODOO雙GPU的顯示卡是一樣的處裡方式。

Volari Duo V8 Ultra測試數據

3dmark2001 SE 1024x768	15424
3DMark 2003 1024x768	4911
Aquamark 3.0	47 44
Quark 3 0 HQ 1024x768	372 5
UT 2003 Flyby HQ 1024x768	189 92
FarCry Very HQ 1024x768	38 1

Volari V8 128MB

外觀

Volari V8顯示卡背後並無記憶體配置

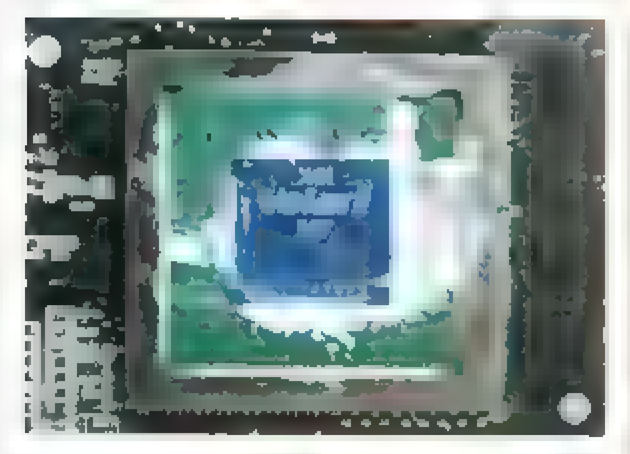
顯示卡外觀依舊與Duo版本使用相同的圓形散熱風扇、銅製散熱鰭片。

在顯示卡上線圈的部分，均有使用熱收縮的黑色膠膜保護，相對的在使用上更加的安全穩定

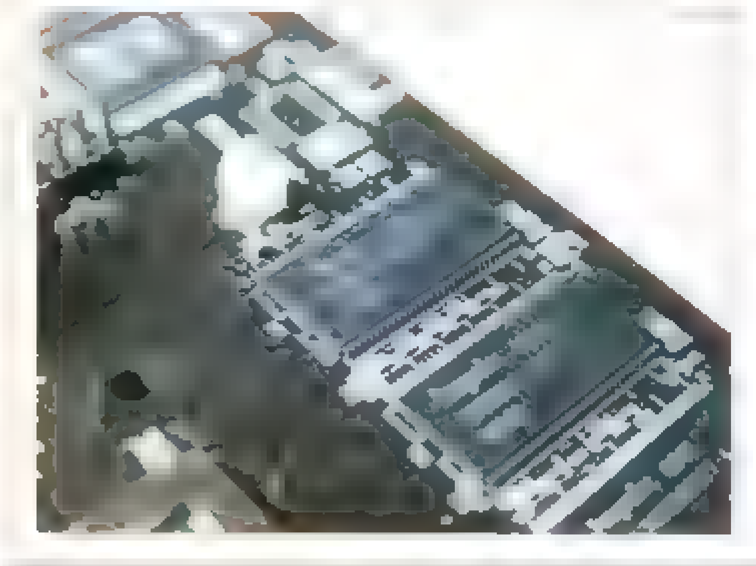
視訊輸出的部分也是交給SiS301晶片來處理S端子輸出。

功能

相同的提供D-Sub、DVI以及S端子三組視訊輸出。



Volari V8內建Volari V8顯示晶片



採用TSOP封裝設計的韓代HY5DU281622ET-4顆粒記憶體。到Hynix官方網站上查詢可以知道，這記憶體顆粒VDD=2.5V、VDDQ=2.5V，時脈為250MHz、傳輸最大頻寬達500Mbps/pin，算是效能不錯的顆粒。記憶體上並無加裝散熱片，測試的時候，溫度並不高，工作相當的穩定。



同時，送到筆者手上的，還有一張中檔等級的「Volari V8 128MB」AGP版本，使用的是Volari V8顯示晶片，該晶片採用FC PGA、0.13奈米製程設計，顯示卡搭載128MB的記憶體容量，由於晶片並非Ultra版本，所以不需要額外提供電源，對於一些準系統的使用者來說，升級相當的方便。

Volari V8顯示核心的工作時脈為300MHz、Fill Rate達5600MTexels/s，與Ultra版本一樣的可以選擇DDR or DDR2兩種記憶體顆粒，並且仍是支援DirectX 9。由於DirectX 9成為新一代3D遊戲的標準API已經有一段時間，所以現在大部分的遊戲都開始走DirectX 9設計，Volari V8就可以完整的表達出遊戲中原本設計的畫質！所以基本上除了核心時脈之外，幾乎規格均與Ultra晶片無異，包含支援的各項技術在內，所以這張顯示卡相當的物超所值。

Volari Duo V8測試數據

3dmark2001 SE 1024x768	11204
3DMark 2003 1024x768	2797
Aquamark 3.0	28.1
Quark 3.0 HQ 1024x768	270.4
UT 2003 Flyby HQ 1024x768	109.85
FarCry Very HQ 1024x768	27.8

作者：李展吉

極樂派音樂新生活 人因MP3隨身聽



這一兩年來，MP3隨身聽真的是相當發燒的商品，逛一逛資訊賣場，好像每天都會有新的發現，外型也是千變萬化，不僅有方的、有扁的、有圓的，甚至還有三角形的，簡直就不輸給手機，說它是資訊產品的時尚代言者，真是一點也不為過，而且現在價格好像又落價一點點了，品質不算差的128MB容量機種，最低也有2000元以下的行情出現，正是購買的好時機。人因科技新推出了兩款MP3隨身聽，喜歡的讀者可以參考看看哦！

Dideo 哈樂小子

Dideo 哈樂小子外型新潮亮眼，最令人欣賞之處就是它採用了OLED冷光操控面板與可180度旋轉的USB接頭設計。OLED冷光操控面板帶來比一般LCD更清晰明亮的顯示效果；可旋轉收納的USB接頭則讓使用更方便。具有全中文繁體、中文簡體、英文操作介面及顯示，可隨意選取使用語系，輕鬆操作。

MP3 功能

在播放音樂方面，Dideo 哈樂小子支援的音樂格式有MP3與WMA。支援子目錄的播放，可以在不同的資料夾中存放不同類型的音樂檔。還支援了LRC V2.0格式的MP3歌詞檔，能同步顯示對應的歌詞，如無歌詞，則顯示ID3資訊；如果沒有ID資訊，則顯示檔名。訊噪比為90dB，EQ音效輸出，採圖形化操控介面，總共有正常、搖滾、爵士、流行、古典等5種音效，而多樣化的音樂播放，可選擇正常播放、單曲循環播放、全部循環播放、隨機播放以及隨機循環播放等等。

數位錄音／語言學習功能

可用內建的麥克風來錄音，亦可利用LINE-IN輸入端，連接外部音源（如TAPE／CD／MD）直接進行對錄，同步儲存成MP3檔案。特殊的進階錄音模式，可以進行更細節的錄音選項設定，包括錄音來源、編碼方式、聲道、採樣值等等。錄音採樣值支援8/11/16/22/32/44/48KHz（MP3格式只支援44K），比起DeeJay神行鈦寶最高32KHz還要好上一些，實際測試結果，錄音品質的確很好。此外還具有語言學習的機能搭載，可將錄下來的聲音檔、WMA或MP3，使用A-B段的重複播放方式一直聆聽，來達到學習的效果。

廣播收聽功能

能以手動的方式來調撥電台，並可自動搜尋並記憶20組電台頻道，而且還可「邊聽邊錄」，直接將電台的節目錄成MP3檔案，讓各位在聽取廣播資訊的同時，也能夠將廣播訊息收錄儲存，同步監控錄音效果與品質。









產品附贈透明保護套、USB延長線、音源線以及耳機。





低耗電模組，使用一顆四號AAA鹼性電池，連續播放時間可達8小時。

內建FM收音機廣播調頻功能，可自動搜尋並儲存20組電台頻道。



使用USB 1.1介面與電腦連接，具韌體更新功能，可隨時更新軟體版本



具備中文語系操作介面及顯示，藍色的OLED顯示幕可容納四行文字顯示。音樂播放時，會詳盡顯示該曲目的ID3資訊（或檔名）、取樣率、EQ模式、時間、曲目數等。

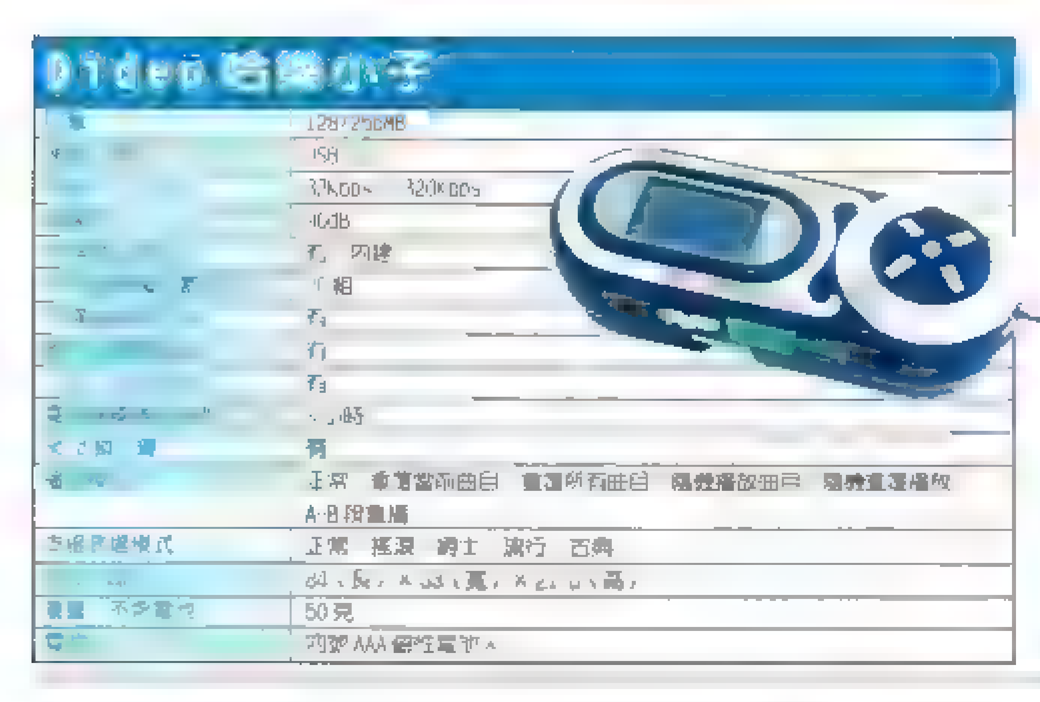
選購指引

優點……就是它了！

* 訊噪比90dB。
* 支援子資料夾播放。
* 詳盡顯示曲目資訊。
* 同步對應歌詞。
* 旋轉式USB接頭。
* 提供Line-in輸入端子。
* FM廣播電台邊聽邊錄。

缺點……再考慮看看！

* 面板上的按鍵稍小。



DeeJay 神行鈦寶

	128／256MB
	USB 1.1
	32Kbps～256Kbps
	90dB
	無內建，使用 FM 耳機替代
	無
	無
	有
	無
	[illegible]
	無
	正常 重複當前曲目 重複所有曲目 隨機播放曲目 隨機重複播放 簡介播放，A-B 段重播
	正常 搖滾 爵士 低音 流行 古典
	[illegible]
	25 克
	四號 AAA 鹼性電池 ×

DeeJay 神行鈦寶

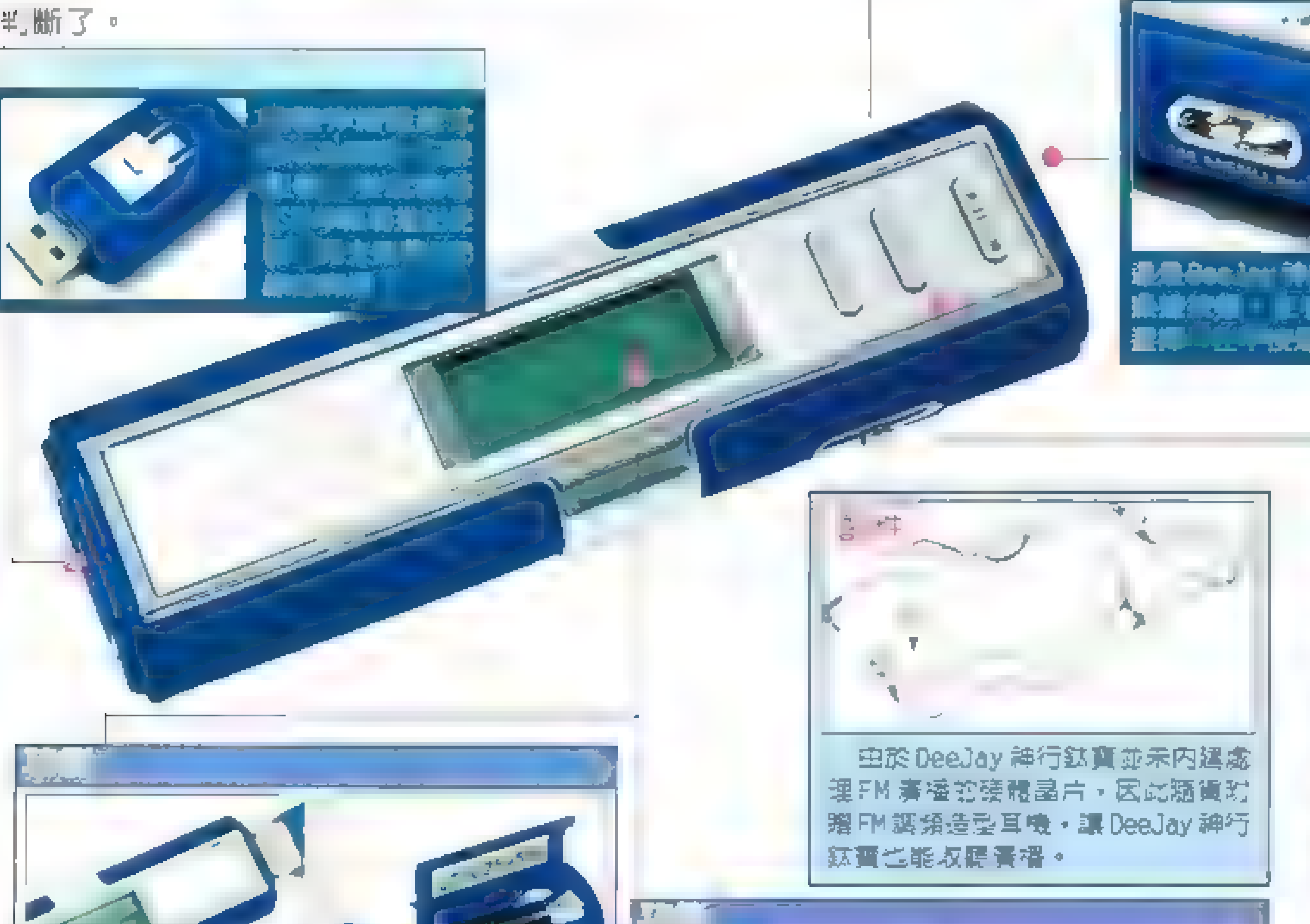
DeeJay 神行鈦寶結合了隨身行動碟／MP3 隨身聽／數位錄音筆／FM 收音機／語言學習機的功能。這款 DeeJay 神行鈦寶是採細長的機身設計，比起打火機長上一些，外殼用了金屬皮革烤漆，質感相當不錯。

MP3 功能

在音樂的部份，則支援 32Kbps～256Kbps 的 MP3 及 WMA，訊噪比並可達到 90dB 的高標，支援子資料夾的播放，也就是說，各位存入的 MP3 或 WMA 可以放在根目錄或其他資料夾中，DeeJay 神行鈦寶在播放時會將其一一搜尋出來。音場的話，DeeJay 神行鈦寶總共可設定 6 種音場模式（正常／搖滾／爵士／低音／流行／古典），但設定後並沒有將音場資訊顯示在播放畫面上，所以到底有沒有確實改成想要的音場，就只能靠耳朵去判斷了。

數位錄音／語言學習功能

內建麥克風，可做為錄音筆使用。錄音檔的格式為 WAV（取樣頻率 32Kbps、4bit、單聲、8KHz）。以 128M 機種的容量來說，最大錄音時間可到 8.5 小時左右，而且它還可以暫停錄音，換言之，您就不會每次錄音時就是一段新的開始，而是可以接續存成完整的一段。當然囉，您要每次都是一段新的錄音也是可以的。之所以提到這點，是要告訴各位，市面上有些 MP3隨身聽是無法暫停錄音的，所以每次按一下錄音鍵就是一段新的開始，如果您很在乎錄音功能，那麼這項資訊您不妨參考看看。另外，DeeJay神行鈦寶也具有語言學習的功能，可將錄下來的聲音檔、WMA 或MP3 格式檔案重覆播放聆聽。



由於 DeeJay 神行鈦寶並未內建處理 FM 廣播的硬體晶片，因此隨貨附贈 FM 調頻造型耳機，讓 DeeJay 神行鈦寶也能收聽廣播。

使用 USB 介面（USB 1.1）與電腦連結，可當做一台隨身碟儲存一般的檔案資料。

使用一顆四號 AAA 鹼性電池，電池連續播放時間可達 8 小時。

液晶顯示幕採藍色背光設計，操作介面及畫面顯示可選擇繁體中文。音樂播放時，會顯示出曲名、演唱者、播放時間、播放模式等資訊

選購指引

優點 就是它了！
- 訊噪比90dB。
- 支援子資料夾播放。
- 伸縮隱藏式USB接頭。
- 能接續錄音。

缺點 再考慮看看！
- 取樣率、音場資訊無法顯示在液晶螢幕上。
- 無法指定播放特定資料夾內的音樂。
- 無內建處理FM硬體晶片，需使用專屬耳機。

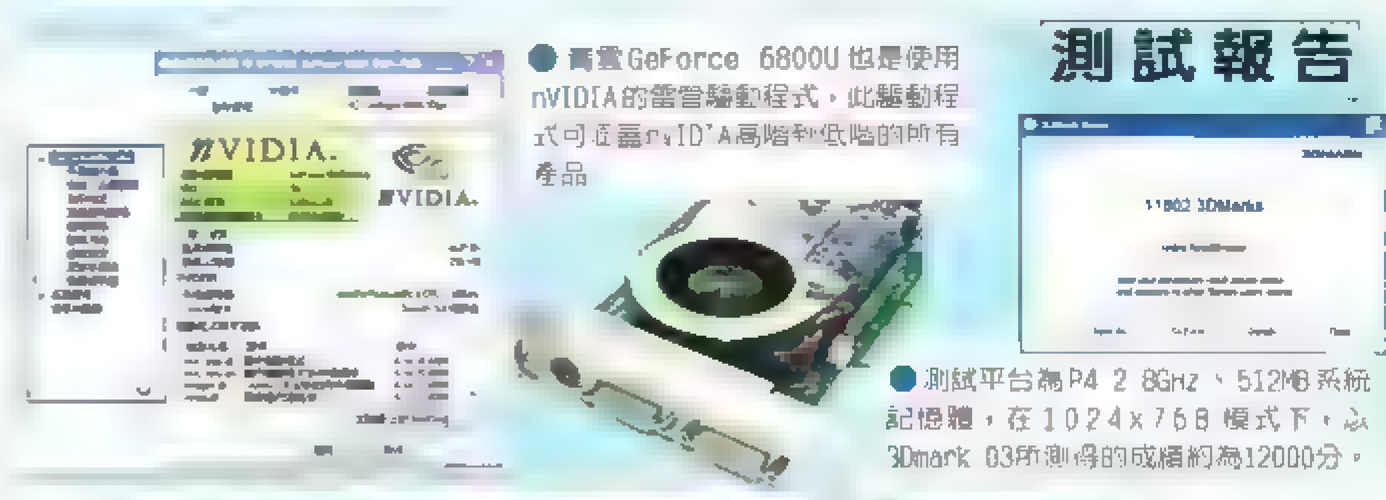
青雲 GeForce 6800U 顯示卡



青雲科技自推出繪圖卡產品以來，無論是開發最佳價格效能比或最高效性能的繪圖卡，所推出的產品均深獲消費者的喜愛與好評。為提供消費者獲得最佳的繪圖加速卡效能，青雲科技與國際大廠nVIDIA同步推出最新款搭載GeForce 6800 Ultra繪圖晶片之高階顯示卡：GeForce 6800U。

[illegible]	NV40
[illegible]	0.13微米
[illegible]	400MHz
[illegible]	[illegible]
[illegible]	DDR3
[illegible]	1.1GHz
[illegible]	16 × 1
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Vertex Shader 3.0
	Pixel Shader 3.0

測試報告



● 青雲GeForce 6800U也是使用nVIDIA的雷管驅動程式，此驅動程式可適用nVIDIA高階到低階的所有產品

● 測試平台為P4 2.8GHz、512MB系統記憶體，在1024x768模式下，以3Dmark 03所測得的成績約為12000分。

外觀



功能

配件

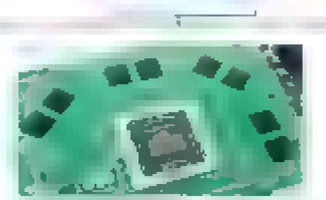


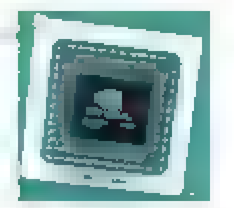
● 顯示卡需佔用兩個擴充槽的位置，支援nView多重螢幕技術，提供雙DVI接頭輸出。

● 青雲GeForce 6800U顯示卡的背面設計



處理DVI-I輸出的Silicon Image Sil178CT64晶片。



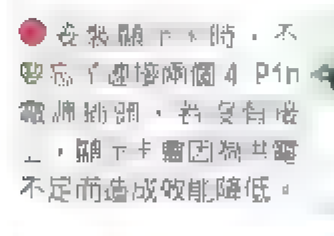


256MB記憶體，採用了8顆SAMSUNG 2.0ns高速DDR3記憶體。

青雲GeForce 6800U使用GeForce 6800 Ultra繪圖晶片，採0.13微米製程，具有16條管線



● 說明書與附贈的光碟，其中包括《毀滅公爵之曼哈頓計畫》以及各類小遊戲集合



● 安裝顯示卡時，不要忘了連接兩個4 Pin電源插頭，若沒有接上，顯示卡會因為供電不足而造成效能降低。



● 運用渦輪風扇與散熱片達到高效率的散熱效能，而且噪音較低



● 產品附有AV線、S端子線與視頻轉接線，方便各位做TV-Out的輸出。

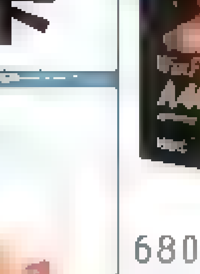
高效能的GeForce 6800 Ultra高階顯示卡

青雲GeForce 6800U顯示卡採用AGP 8X傳輸介面的設計，需佔用兩個擴充槽的位置，主要的原因是顯示卡上散熱風扇較高。GeForce 6800U高達400MHz核心時脈，搭配超純量16管線的設計。在記憶體方面，GeForce 6800U則搭載256MB DDR3記憶體，記憶體時脈可高達1.1GHz，匯流排介面256bit，大幅提昇3D遊戲執行與繪圖的執行效率。具備兩組可獨立輸出兩畫面的RAMDACs，顯示效果達到400MHz的數位轉換速率，最高解析度達2048x1536x32bpp（@85Hz），並支援nView繪圖雙螢幕顯示技術，輸出埠不再包含傳統的類比D-Sub，而是有兩個DVI輸出以及一組TV-Out。內建nVIDIA全新第三代的「CineFX 3.0」繪圖引擎，能呈現最擬真的影像動畫，同時結合128-bit劇院等級優質影像色彩處理技術，讓3D動畫達到前所未有的逼真效果。此外，第三代的「Intellisample 3.0」影像優化技術及第二代「UltraShadow」光影著色引擎，能讓應用程式及3D遊戲以更高的解析度及更順暢的速度執行，讓各位體驗前所未有的完美影像畫面。

支援HDTV？注意電源...

原本nVIDIA的GeForce 6800（NV40）系列的顯示卡是要支援HDTV（高解析電視）的，不過後來卻取消了，也就是說所有的NV40系列顯示卡都不會具備色差輸出端子，而只能利用S端子或普通的AV端子輸出電視訊號。據nVIDIA表示，要到NV41及NV43才會將HDTV納入支援。另外，比較特別的地方是，青雲GeForce 6800U的供電部份需外接兩個4 Pin的電源接頭(說明：使用GeForce 6800 Ultra繪圖晶片的卡皆是如此)。如果只接一個的話，顯示卡還是可以運作，不過進入作業系統之後，顯示卡會透過驅動程式發出警告，提示使用者電源未完全接好，顯示卡無法以全速運作。所以這點各位在使用時要稍微注意一下，要記得兩個電源接頭都接，才能完全發揮顯示卡的效能。

麗臺 WinFast A400 TDH 顯示卡

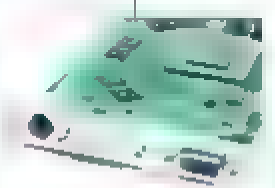


今年四月份，nVIDIA 正式發表了其最新高階的 GeForce 6800 系列顯示卡（核心代號 NV40）。GeForce 6800 系列分為 6800 標準版、6800GT 版和 6800Ultra 版，GeForce 6800 系列具備許多新特性，其中包括更高速的架構、能夠適應最新的軟體以及更優秀的畫質，其性能將完全超越該公司之前最高階的 GeForce 5950 Ultra，成為 3D 熱門遊戲的最強選擇。



GPU [illegible]	Nv4[illegible]
[illegible]	0 [illegible]微米
[illegible]	[illegible]MHz
[illegible]	[illegible]
[illegible]	DDR
[illegible]	700MHz
[illegible]	[illegible]
[illegible]	CineFX3 0
[illegible]	vertex Shader 3 0
[illegible]	Pixel Shader 3 0

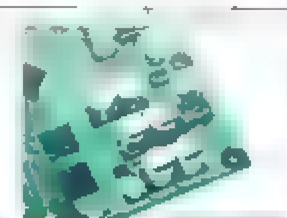
外觀



●輸出接頭由左至右提供了 TV out、DVI 以及 D-Sub。



●顯示卡使用時需另接一個 4 Pin 的電源接頭。



●供電部份採用高品質的鉭質電容，全部位於顯示卡右側。



●這就是 WinFast A400 TDH 所使用的整熱散熱配件。



●顯示卡背面也有全銅製散熱片的設計，更有效率的將多餘的熱量完全排出。

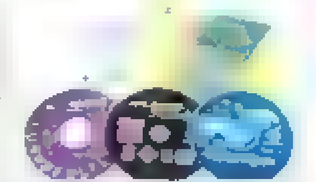


●這是拆下顯示卡背面散熱片之後的樣子。

配件

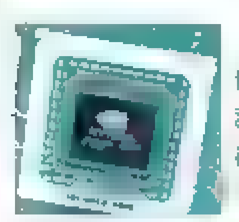


●包裝盒內提供視頻輸出線、DVI 轉 D-SUB 接頭以及電源連接線。



●產品附有驅動程式光碟，以及[illegible]遊戲光碟《波斯王子：時之砂》遊戲光碟

功能



WinFast A400 TDH 使用 GeForce 6800 標準版晶片組，採 0.13 微米製程，具有 12 條著染管線。





顯示卡配備128MB記憶體，採用了8顆mBGA封裝，編號為 HY5DU283222A 的現代 2.8ns DDR SDRAM。

測試報告



●WinFast A400TDH使用GeForce 6800[illegible]，也就是官方[illegible]NVIDIA 雷管驅動程式

●測試平台為P4 2.8GHz、512MB 系統記憶體，在 1024x768 模式下，以 3Dmark 03 所測得的成績約為 9000 分



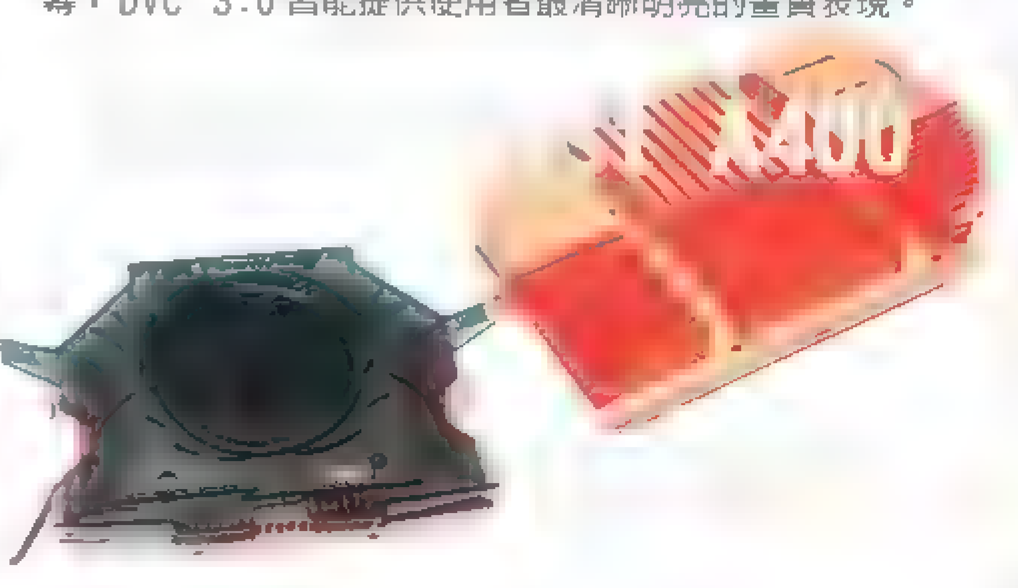
GeForce 6800 標準版

麗臺 A400 TDH 是採用 GeForce 6800 標準版設計，同樣有著高超性能及優良品質，配備 128MB 記憶體，支援 AGP 8X、DirectX 9.0、OpenGL 1.5 等先進技術，準備帶給使用者全新的極速體驗。

WinFast A400 TDH 擁有 nVIDIA 最新的「CineFX3.0」引擎，其中包含了第二代的「UltraShadow」技術，提供了超越前一代 4 倍以上的陰影處理效能，可以完全展現如遊戲 Doom 3 複雜場景中的多重光影。新一代的「Intellisample 3.0」技術則大幅改良增進全螢幕反鋸齒的效能，增加更多的高級紋理、色彩及 Z 軸壓縮演算法，使得影像繪圖的品質也提升到另一個更高質感的層次。第三代的數位差異控制（DVC 3.0）提供各個使用者在不同的使用環境下仍能維持一貫的最佳表現，不論使用環境中的光源強弱，或不同品牌及類型的螢幕，DVC 3.0 皆能提供使用者最清晰明亮的畫質表現。

獨特的散熱設計

在散熱設計部份，WinFast A400 TDH 採用低於 30 分貝的超極靜滾珠軸承風扇，有別於市面上高分貝吵雜的散熱風扇，高品質的設計可保證經久耐用不易損壞，貼心為各位創造一個更安靜舒適的工作環境；四方吹迴圈導流的效果，更可以將 GPU 產生的熱量，藉由全銅型散熱片及四方吹迴圈導流設計，更有效率的將多餘的熱量完全排出，尤其更可藉由上方送風口的獨特設計，即使是後方的散熱片產生的熱量，亦可達到風冷的效果，更有效地提升超頻的穩定能力。



陞技 RX800 Pro 顯示卡

電玩權威The Adrenaline Vault近期測試了陞技RX800 Pro之後，對這片顯示卡大為讚賞，決定頒給它五顆星最高評價！對於那些還在使用Radeon 9600或是GeForce 5600的人，強烈建議快點換成陞技RX800 Pro吧！面對新的遊戲，例如毀滅戰士3，沒有理由降低畫質以換取遊戲進行的流暢度吧！



網址：www.abit.com.tw

Dideo哈樂小子 SRS WOW震撼登場

人因科技的「Dideo-哈樂小子」勢力再現，推出擁有SRS WOW 3D魔幻立體音效還原功能的新機型ET-MV3256F / ET-MV3512F，不僅全機韓國製造，同時採用Samsung記憶體與MP3音效晶片，容量也加大到256MB及512MB，更以高效能SRS (Sound Retrieval System,環境立體聲、TRUBASS (Deep Bass) 重低音強化及FOCUS音源定位功能構成的WOW音效系統，讓聲音品質更具臨場震撼效果，迫力十足，音質媲美家庭劇院音響，保證讓你愛不釋手！

網址：www.ergotech.com.tw

BenQ Joybook 5000G

威剛 My Flash 記憶卡



威剛科技My Flash記憶卡系列分為CF記憶卡、SD記憶卡、miniSD記憶卡、RS-MMC記憶卡、SM記憶卡以及MMC記憶卡等六大項記憶卡。其中以創新研發之新穎超小的miniSD記憶卡與RS-MMC記憶卡兩款最受市場矚目，主要原因係為其體積是比原SD與MMC記憶卡更為短薄輕巧，甚至只有原有卡片之1/2體積，其耗電量超低，但記憶體容量卻可從32MB、64MB、128MB、256MB選擇至512MB，可說是提供更多元化、更完整的產品線，以符合市場消費者之需求。

網址：www.adata.com.tw

青雲 PX915P4/G4 Pro 向前相容 Socket 478 CPU！

為提供消費者另一種選擇，青雲科技將於九月份推出兩款兼具卓越效能與向前相容於Socket 478 CPU的PCI Express主機板 PX915P4 Pro與PX915G4 Pro。規格支援-Socket 478 CPU、DDR SDRAM、3組PCI、2組PCI E X1，1組PCI E X16……，有了如此為消費者荷包著想的主機板，可有效降低電腦升級的主要成本，絕對是消費者最精打細算的選擇。

網址：www.taiwan.albatron.com.tw

Panasonic X11



X11面板有藍、紅兩種顏色的足球風格前衛設計，展現你的獨特時尚魅力。超強電力可連續通話時間達5小時，待機時間更長達250小時；三頻網路漫遊，讓您到各地遊玩都不會漏接任何人的來電。擁有強大6MB記憶體容量，怎麼拍都不用擔心儲存問題。紅外線傳輸與藍芽傳輸功能，便利的E-mail與MMS功能，讓您隨時隨地傳送精彩時刻給你的活力麻吉。更內建四款遊戲，可以訓練你的手指頭更靈活。

MEGA VIEW 561 口袋劇院

MEGA VIEW 561是一款具有超大容量且採用3.5吋彩色顯示螢幕的多媒體播放器，具備了MPEG4多媒體影音與音樂播放功能，支援MPEG4/ DivX/ Motion JPEG/ WMV/ MP3/ WMA/ Wave等播放格式，且集合高品質數位即時錄影或錄音(影音格式為MPEG4；音訊格式為.WAV格式)、影像瀏覽、FM廣播與錄音等功能，並提供20GB的超大儲存容量，讓使用者可以在USB 2.0的高速傳輸下，儲存大量的影音、音樂、及文件等檔案。

連鈺電子【鈺鼠鼠系列】五年全保固

繼【開心鼠系列】成功融入人們的數位生活後，連鈺電子秉持『追求精進、永無止盡』的精神，更潛心專研開發，針對滑鼠的些小缺點加以修正，成功打造了更精準、更靈敏、更具質感的【鈺鼠鼠系列】，將滑鼠的新標竿和人類生活的品質再次提升！



Creative MuVo Slim 粉漾新妝上架



• 網址 www.tw.creative.com

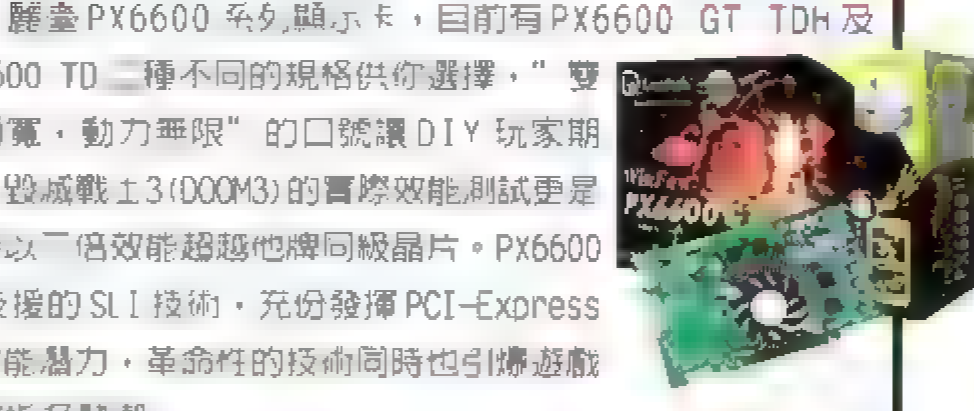
Motorola A768i 智慧型手機



A768i 為一款三頻手機，掀蓋式的設計，外型極具現代感，擁有 65,000 色 TFT 超大型觸控式螢幕，70MB 大容量記憶體，可儲存多媒體檔案，並提供世界時間、日行程、計算機、行動字典等各項功能，最適合商務人士使用。另具備數位相機，可調整光源及效果，錄影功能則可幫助你拍攝動態影片。此外，A768i 內建多款 JAVA 程式遊戲，讓你打發時間不無聊，更首創內建 Picsel 文件瀏覽器，讓手機不再只是手機，還能成為小型電腦。

網址 www.motorola.com.tw

麗臺 PX6600 PCI EXPRESS 震撼登場



麗臺 PX6600 系列顯示卡，目前有 PX6600 GT TDH 及 PX6600 TD 二種不同的規格供你選擇，"雙倍頻寬，動力無限" 的口號讓 DIY 玩家期待，毀滅戰士3(DOOM3)的實際效能測試更是直接以二倍效能超越他牌同級晶片。PX6600 GT 支援的 SLI 技術，充份發揮 PCI-Express 的效能潛力，革命性的技術同時也引爆遊戲玩家指名熱潮。

網址 www.leadtek.com.tw

BenQ DW1620 雙規 16 倍極速雙層 DVD 燒錄器

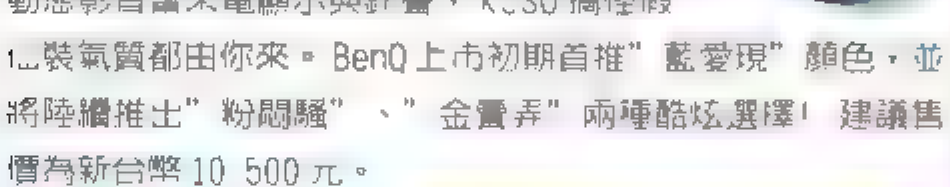
繼五月份在台灣首先推可達 DVD 燒錄極限的 16 倍單規 DVD 燒錄器之後，BenQ 再推出雙規 16 倍速、雙層的 DVD 燒錄器 DW1620。BenQ DW1620 在 +R、-R 的燒錄上皆能達到 16 倍極速，而且支援雙層燒錄功能，將 DVD 燒錄容量從 4.7G 一舉提升到 8.5G，也就是可將 14 小時的 VHS 影片，或是 4 小時的高畫質 DVD 影片，完整的燒錄在一片雙層 DVD 片內而無需換片。

網址 www.BenQ.com.tw

三星電子 E608、P518 同時炫耀上市



BenQ A500 動感上市



今年暑假最具"戲"感的新機 BenQ A500 動感上市，內建動感變臉功能讓你大玩角色扮演遊戲，盡情搞怪變造型，還有更炫的「來電動感真人 Show」，可驚死黨麻吉錄下動態影音當來電顯示與鈴聲，KUSO 搞怪假扮裝氣質都由你來。BenQ 上市初期首推"藍愛現"顏色，並將陸續推出"粉悶騷"、"金賣弄"兩種酷炫選擇！建議售價為新台幣 10,500 元。

網址 www.BenQ.com.tw

微星 16x16 倍速旋風 DVD 燒錄機

DVD 燒錄機已進入 16 倍數超高速時代，微星科技首款 16x16 (16x DVD+R, 16x DVD-R) 倍數 DVD Dual 燒錄機，以其最快速度 6 分鐘時間完成一張 4.7GB 碟片燒錄，較目前市場上普及 8 倍數 DVD 燒錄機的 10 分鐘更具效率，大幅縮短玩家對資料備份儲存燒錄等待的時間。

網址 www.msi.com.tw

麗臺 A400 系列 完美效能超值首選

麗臺 A400 神之卡系列效能卓越，A400TDH、A400GT、A400ULTRA 三階產品一字排開完整呈現。完美超頻 3D MARK 破萬的能力，更讓眾多玩家狠下心買了一片回家，滿足自己超頻王的快感。為了讓玩家馬上體驗"神之卡"效能魅力，麗臺科技大手筆史上最貴贈品"波斯王子－時之沙和間諜遊戲 2 潘朵拉計劃，隨卡直接贈送給你，絕對是價格效能比最棒的選擇。

網址 www.leadtek.com.tw

硬底子 3C精品

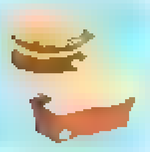
命運

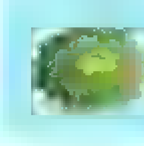
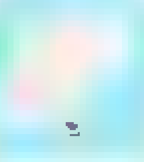
歡迎光臨

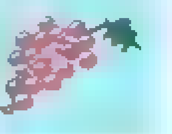
台式美食超熱力全新開張

注意事項　　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考





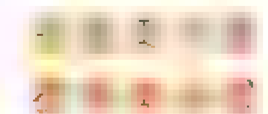







台灣料理填字接龍美味大抽獎！

獎　項



美食之都－台南市府城觀光護照雙人行
多款超好玩單機遊戲等你來帶走！

※直的提示：請依照紅色數字「1 2 3 」，填寫符合題目的正確解答於直向的空格

1 源於北京的鴨子料理，佐以生蔥段，以麵粉餅皮捲起。
2 麻油、醬油、米酒各一杯調理而成的冬天雞肉料理。
3.以小腸薄膜緊緊包裹豬肉，以熱油炸過。
4.『六』的迷你版，有餅類式厚皮、水餃式薄皮二種，沾醬油搭配生蔥絲一起吃
5 豬小腸中灌肉，並約莫每一根食指大小就扭成一小節，以煎或烤來烹煮，是「四」的主要食材之一。
6 蒸熟的糯米，淋上肉燥，撒上魚鬆及些許香菜的台灣式點心。
[illegible]
8 以綠豆製成，是著名美食"螞蟻上樹"的主要食材。
[illegible]
10 油麵搭配許多蔬菜煎煮而成的傳統小吃

※橫的提示：請將中文數字「一 二 三 」等填寫題目的正確解答填滿橫列的空格

一 現撈的鮮魚以二種不同的方式烹煮料理。
二 將[illegible]
三 因曾任宮中太保的丁寶楨而得名的料理，以辣椒熱炒雞丁而成的四川菜餚。
四 豬排肉裹上麵粉後以豬油炸至金黃色，市面上以"阿亮"最為聞名。
五 將『5』包夾在糯米腸之中，搭配生薑片或蒜頭一起吃，是夜市最常出現的的燒烤點心之一
六.台式早餐一定會出現的料理，將白飯捲成橢圓形，內餡包夾著油條、鹹菜等食材。
七.外皮以麵粉揉捏製成，內餡通常是豬肉，以蒸籠蒸熟的中國北方主食。
八 夜市裡最常出現的燒烤點心之一，主要食材為小卷。
九 米粉以及豆芽菜翻炒而成的傳統小吃
十 將麵條煮熟放入勾芡過的濃厚湯汁中的台式小吃。



姓名　　身分證字號　　電話

地址

注意事項　遊戲設定資料　以遊戲內容為主　本廣告提供資料僅供參考
活動主辦單位保留變更獎項之權利






仙劍奇俠傳三
問情篇
外傳

受到金鵬王朝託付，陸小鳳接下挑戰…
要尋回遺失的寶物、要揪出陰謀的真凶…
然而，在漫長的訪查途中，竟遭受不斷的偷襲與暗算…
最後揭曉的謎底，兇手竟是…



驚異奇案！ 感受東方武俠的奇幻境界，挑戰峰迴路轉的奇案解謎！

絕世奇俠！ 一手掌控傳奇主角，全自由配點技能修練系統，獨一無二絕世奇俠養成！

至尊奇技！ 流火、冰結、迅雷砍、乾坤劍…體驗炫麗絕招奇技，至尊武功運用自如！

絕色奇景！ 宏偉城鎮、華麗宮廷、山野竹林…傳統東方美景完全呈現！

研發　發行





陸小鳳
靈犀一指 瀟灑點破江湖險惡
鳳舞九天 御風突圍十面埋伏

四眉疑雲！

全面進入陸小鳳的傳奇世界！
古龍原著小說精采大放送！



古龍筆下的傳奇武林高手「陸小鳳」除了以一身高強的武功稱霸天下外，
其風流倜儻的性格也增添了許多韻事流傳。不過，據說陸小鳳之所以令人過目不忘，
倒也並不是他貌比潘安的俊美，而是他有"四"條眉毛！但是，人怎麼會有四條眉毛？
原來是因為他的兩道鬍子作怪，遠看就像四道眉毛！看來，陸小鳳的造型有欠美觀！
現在，就請各位好心的玩家幫他一把，發揮創意，幫陸小鳳設計兩道鬍子，
就有機會獲得古龍原著小說「陸小鳳金鵬皇朝」一套喔！

活動獎項：古龍原著小說「陸小鳳金鵬皇朝」一套 10名
活動期限：93年11月30日前
活動辦法：將陸小鳳肖像繪上創意兩道鬍子，並剪下貼於明信片背面，
註明姓名、身分證字號、電話與住址，在活動期限內寄回
「高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 陸小鳳小組收」
即可參加古龍原著小說「陸小鳳金鵬皇朝」一套抽獎



Feedback
讀者我最大

經過漫長的改版期，新的「軟體世界」也終於如期出刊（喂！慢了 5 天啦！＂謎之聲），改版後的軟世不管是價格、頁數都是編輯部在幾經掙扎之後所決定的，有別於目前的線上專門誌，軟世還是堅持自己的風格，堅持遊戲報導多元化、遊戲評論專業化的原則進行改版，而這樣的改變是編輯部期許新的「軟世」可以成為一本最專業、客觀的遊戲採購指南，幫讀者們在遊戲採購上有實質的幫助，不再買到地雷片，而這也只是初期的概念。雜誌不夠好的地方我們也會持續的修正，而要改進的地方也就需要讀者們嚴酷、尖銳的建議。

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函以及「軟體世界專用電子信箱」來與「軟體世界」作交流互動，而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得下期的「軟體世界」一本。

電子信箱：swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1 合併的問題

▶雖說是和遊戲世界合併，那遊戲世界的小編們呢？會跟著過來嗎？

澎湖　葉俊昇

▶問老編大人二個問題

1. 新的軟世出刊日會固定在何時呢？該部會又要讓人從 25 號等到月底吧！這樣天天跑去 7-11 也是很煩的。

台北　趙勻蓁

▶希望兩本雜誌合併後，東瀛宅急便能繼續保留。另外，我個人認為 TV Game 的單元似乎不怎麼需要。還有 S 幣是啥東東？（因為之前都是買遊戲世界的），希望合併後的內容、版面，不要讓大家失望喲！

台北　謝雯娟

▶遊世和軟世合併後，軟世會不會和遊世一樣，每期都有抽獎活動呢？

宜蘭　胡瑜珊

A1 感謝各位對於軟世和遊世的厚愛，至於合併之後的「遊世小編」將會何去何從呢？看一下「編輯亂亂話」就應該能找到答案，如果在「編輯亂亂話」沒看到其他「軟世小編」那就是他們已經轉戰到「LV」。

另外一個另讀者困擾的事，就是出刊日期，將訂於「每月的 10 號」固定出刊，而 186 期的「軟世」，因改版而延到 15 號出刊，而相關人員也已經受到重大懲戒以慰讀者苦等的精神耗弱。

S 幣？這是...連小編都不太了解，對於「遊世」的讀者也應該很陌生才是，不過根據可靠的消息指出，S 幣將於本期完全停止，而之前辛苦收集的讀者也不用擔心，「活動組」將推出一連串的兌換贈品，等各位兌換，至於兌換辦法請參考「本月放送」（P.217）。取消「S 幣制」，是為了不讓讀者再受時間的煎熬，以後的贈品將改變成回函抽獎。所以，編輯部的「活動組人員」也將發揮死不要臉、就算打死也要 A 到的精神徹底發揮，每月不但有原版遊戲的抽獎活動，就連各種遊戲周邊、超好用硬體都將成為活動贈品的一部分，請多多寄出回函或明信片參加贈獎活動喔！

Q2 贈品的問題

▶1. 為甚麼遊世要停刊？我的回函抽獎獎品啦> <…

2. 為甚麼遊世沒有上期得獎名單？

3. 這期的回函贈品也太少了…

[illegible]

▶軟世和遊世合併…軟世變得好小本 ˜˜ 內容也少了許多，不過我會繼續買下去的。另外我有問題：我於 185 期中找不到 184 期的虛擬寶物中獎名單，請問是沒有刊嗎？可以告訴我刊在哪嗎？

台北　小飛俠

▶To 老編：我在七月抽獎，抽重 XBOX 造型鑰匙圈，到現在已經過了一個多月了，還沒寄到我家裡來…

台北　何世麟

A2 一堆關於贈品的回函，讓小編一時之間也不知如何是好，上期「合併號」兵荒馬亂之際，忘了公佈「遊世」中獎名單，但各位放心，贈品已經一一寄出，至於沒收到贈品的讀者也就表示「沒中獎啦！」，至於「RO 括括卡」、「XBOX 造型鑰匙圈」等等以已經商請「活動組」盡快找出沒寄出的名單或已經寄出卻沒收到的讀者給個交代，相信再過不久各位讀者都會收到這些贈品。「184 期的虛擬寶物中獎名單」（誰，是誰負責的？沒人敢承認喔！），嗯！好像沒人承認，不過 184 的中獎名單已經補刊於 186 期的「RO 樂園」（P.167）上，發送的虛寶因為所配合的廠商需要以人工方式一一聯絡中獎人，所以在整個發放流程上需要多點時間，目前已經完成 182 期的虛寶發放，還沒拿到虛寶的讀者就請耐心等候，小編會嚴厲的監督「活動組」快速發放完成。

Q3 改版後的定位

▶我覺得現在市面上有非常多的Online Game的專門雜誌，軟體世界實在是沒有必要多此一舉，還是像以前一樣專攻單機 & T V Game，偶爾加入一點 Online Game 的介紹即可。其中我很歡東瀛宅急便這個專欄，所以希望能再加多遊戲 & 內容，祝軟體世界越做越好！

板橋　吳俊葦

▶希望價格可以壓到一本雜誌 150 元，荷包就不易失血啦！

台北　廖育瑩

▶軟世要改版，有幾點想要建議老編您，那就是：

1. 請老編改善一下拖搞的狀況吧！

2. 能否把歐茲鐵匠舖擴大營業？多介紹一些東西，如：電腦作業系統的使用、如何使電腦多重開機、如何安裝作業系統、有關 Linux 的…

台中　蒼天有情　濡無盡

▶希望將來改版後單機遊戲的介紹及評析不會縮水…其實軟世的價格也不用降得太低，畢竟一分錢一分貨。若把價格降到 99 元，那厚度和內容的縮水是可想而知的。一本 1、20 分鐘就能看透透的雜誌並非我想要的。

台北　曾建豪

▶希望能有東瀛遊戲資訊及少一點網路遊戲資訊，多介紹單機遊戲及攻略 or 密技，這樣我才會想買（雖然我都買遊戲世界）

台中　溫智煜

A3 新的「軟世」將定位為一本完全的遊戲採購指南，不但網羅各種讀者想要的新 GAME 報導外，還要擴大遊戲的評論，為各位的荷包把關，每一篇評論是特約作家辛苦的將遊戲全部破關後的心得報告，也是為讀者荷包把關的終極指南，淘汰爛遊戲為好遊戲鼓掌，為台灣遊戲產業找出美好的明天，人人都有好遊戲可玩，然後廠商奮發圖強邁向國際化...（好像離題太遠），所以各位讀者的心聲，也是編輯部編輯的方向，「內頁文章多一點、單機遊戲介紹多一點、遊戲評論多一點、日文HGAME多一點、贈品多一點最後就是價錢少一點」。遊戲是不分單機或是線上，也是不分PC或是TV，只要是好遊戲就是要報給你知。

Q4 讀者的心聲

▶想當初第一本電腦雜誌就是「軟體世界」，看了3年後改看「遊戲世界」，想不到看了6、7年就變成兩本合併，內心真是百感交集。因為遊戲世界的內容較豐富、實用（這是主因），會因讀者的意見而改版；軟體世界則偏向平民新手化而不夠深入，雖然字數多、頁數多，但反而比較不吸引人，希望二者合併後，能繼承雙方的優點來發揚光大。

台中 張維特

▶唉！遊戲世界消失了，可愛的編大也要消聲匿跡了，Bye…由於Online Game盛行，單機版越來越沒落，連報導單機版的雜誌也跟著拖下水，越來越多的Online雜誌…以後會變成怎樣呢？大家加油吧！

台南 陳柏仁

A4 合併，是為了將精華濃縮呈現給讀者；合併，是為了做出最好的軟體世界；合併，是為了周零的單機市場作出無言以及最無奈的抗議，收到大家對「軟世、遊世」編輯們的鼓勵讓我們覺得，我們並不世孤單的，因為讀者的鼓勵就是我們最大的安慰，不過合併後的好處是，價格變便宜、不用再多買一本有重複內容的雜誌、有更多更好的贈品可以拿、不用每個月苦等兩本雜誌的上市、編輯部將有更多的時間來做出每個單元的獨特性以及實用性...等等，好處可不只是這些，還有很多族繁不及備載。

讀者發牢騷 READER'S

讀者的勉勵1

我對於合刊沒有甚麼意見，只要做的好看，各位大大努力的成果，相信讀者一定看得出來。不知安德列斯王國會不會停止刊登，因為劇情是越來越好看了。不知老編有沒記得我，就是被四家店員認識的小弟。現在他們還是認得我（因為我是常客），有時候還會跟我哈啦！呵呵 ^^ 不知道其他的客人會不會羨慕。還有！還有！老編以及其他正在努力的大大們辛苦了喔！我會支持你們的。加油！加油！

屏東 鄭偉淞

讀者的勉勵2

To 辛苦的老編　這次軟世和遊世合併，就印證了靠X雅的廣告詞：「超薄，讓我感覺不到它的存在。」唉！看了這麼多年的軟世，唯獨這次最空虛。我知道這次你們很辛苦，趕著出版，所以我還是含著淚水把軟世看完。希望改版後能讓國民們帶著喜悅的笑容看完軟世。我永遠支持你們！

雲林 雅惠

讀者的勉勵3

當看到最新一期"遊世"時，我感到非常驚訝。得知它將和"軟世"合併的這項消息，心想：非常惋惜！不過，或許這項決策對"遊世"有重大的考量，但對廣大的讀者來說，將少一本長期維護單機Game介紹的雜誌了！基於這項原因，我想我會更加支持"軟世"的！不希望單機Game雜誌的「最後庇護所」消逝。所以，我要大聲說：軟世我會永遠支持你！

台中 朱妤群

讀者的勉勵4

對於這次"軟世"和"遊世"的合併改版，我是樂觀其成的。長久以來，兩本雜誌都是我每個月一定購買的書。兩者合併，可以將類似的專欄，比較其優缺點，進而去蕪存菁，面面俱到；而且我又可以少花兩張"國父"，真是令人高興啊！安德列斯王國萬歲！讓我們為安德列斯王國的版圖擴張、文化進步、設施齊全一起慶祝吧！

雲林 張書華

讀者的感嘆1

之前常買遊戲世界，幾乎每期必買，後來停了一陣…突然看到已要合併，不免有些難過…Hope 合併後也能加油！保有自己的風格，畢竟現在單機 Game 雜誌少的可憐 ~~~ 我會想念遊戲世界的。

台北 紹祥楓

讀者的感嘆2

看了三年多的遊世突然宣布停刊，這是近年來第三本被停刊的單機遊戲雜誌（之前有次世代、新遊戲時代），感覺心理有點落寞，期望遊世併入軟世後，能展現出更好的一面。

桃園 陽金榮

讀者的感嘆3

真的合併了嗎？真的合併了嗎？T_T 還我遊戲世界！

俺是從電腦遊戲世界就開始買的人。

台南 無言的柚子

以上讀者將獲得第 187 期軟體世界一本

1. 來稿方式：
▶ 直接畫於回函上，寄回本社
▶ 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集　收」
▶ 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得要註明哦！）
4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本

本月放送

廠商活動



[illegible] 有獎徵答

嘿嘿！只要你夠聰明、夠忠實，就不難從雜誌報導中找到我們想要的答案，只要回答以下的問題就有機會得到《邪惡天才》的遊戲一套哦！想要得到遊戲嗎？先看你邪惡的夠不夠格吧！

Q1：請問，在遊戲裡捕抓到入侵者之後，我們可以用什麼[illegible]他們呢？（舉其中一種即可）

Q2：請問，在殺掉入侵者之後，若[illegible]處理掉屍體而被[illegible]發現時，[illegible]會有什麼反應呢

我們將從回答正確答案的回函中，抽出十位幸運兒，讓你體驗邪惡天才的邪惡震撼力！！



想得到 [illegible] 遊戲光碟嗎？

想得到年度最佳射擊遊戲《特攻諜影》遊戲光碟嗎？現在只要在回函中寫下你必須擁有《特攻諜影》的好理由，寄給我們，就有機會獲得《特攻諜影》國際中文版！還不賺嗎！看看以下路人甲、乙提供的範例吧：

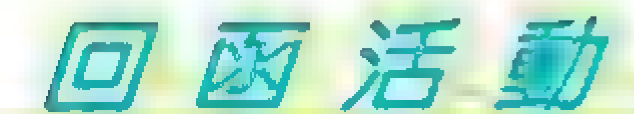
1. 中秋月圓，[illegible]，一定要玩《特攻諜影》，才不會出去危害世人…
2. 隔壁大頭、小毛、阿[illegible]都在玩《特攻諜影》，我沒有玩的話[illegible]被排擠。



快快動手寫下你必須擁有《特攻諜影》遊戲光碟的理由，寄給我們，我們將從所有回函中挑選5名最理直氣壯的讀者，各獲贈《特攻諜影》國際中文版遊戲光碟一份！！

注意！注意！

[illegible]戲角[illegible]（在回函上）並以[illegible]寄[illegible]縣市前鎮區擴建路1-16號13樓軟體世界「活動組收」即可參加活動



接著便是慶祝軟體世界大改版所舉辦的活動啦！讀者們只要寄回回函，並註明想要得到186期中「評遊戲」這單元的那一項遊戲，就有機會得到一款遊戲喔！行動要快，早寄早送，遊戲送完為止喔！



公告

凡抽中硬體及遊戲軟體者請附50元回郵，其它遊戲週邊，如：海報、T恤…等，請附20元回郵，並註明名單公佈的期數、姓名、電話、住址及中獎物品，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 軟體世界 活動組 收」，我們將於最短時間將您的贈品寄出。

查詢專線：07-8150988轉234 林先生

185期中獎名單

遊戲週邊區

1、武俠創意週邊

蔡安蓁 台南市　黃大佳 台中縣
陳政達 新竹市　黃心暎 高雄市
王蕙秀 台中縣

陳有余 台中縣　鄭亦真 新竹市
侯怡伶 台南市　朱志明 台南市
余郁翔 台中縣

黃智偉 中壢市　許峻富 桃園縣
陳育民 彰化市　王傑民 台中縣
黃柏庭 台南市

闕國正 鳳山市　張維鈞 台中市
林孟君 南投縣　楊秀子 台南市
朱婷群 台中縣

吳育雯 台南市　陳孟羽 高雄市
廖育馨 台北市　王秉奇 台北市
李翊緣 台南市

2、可愛週邊區1

王偵樺 台中縣　陳雅雯 雲林縣
李昕濃 新竹市　王詩雅 台北縣
賴政霖 苗栗縣　林俊維 台北縣
陳玉娟 彰化縣　郎德琳 屏東市
林于棠 台北縣　蘇勇超 台北市

謝雯明 台北市　林靜宜 台北市
張凱羣 台南市　林俊辰 台北市
林怡如 台南市　詹俊新 台中縣
侯宏文 台北市　蔡苑賢 台北市
謝怡樺 屏東市　吳淑華 屏東市
張世修 台中縣　黃文紫 高雄市
林鸞凡 高雄市　陳俊傑 台中市
吳佩源 台中市　蕭進昀 台中縣
李舜麥 台中市　全士堅 新竹市
陳怡芬 台中縣　楊宇達 台中縣

陳柏穎 台北市　黃如意 台北縣
莊怡婷 基隆市　何俊賢 嘉義縣
葉郁琦 高雄縣　林郁馨 桃園縣
呂昱錚 台中縣　鄭凱承 新竹縣
柯恩琪 台中市　楊竹學 台中市

3、可愛週邊區2

陳仲翔 台北市　黃羽冉 台北縣

林文仲 台中縣　何佳玲 台中縣
蔡志穎 台南市　林雅惠 台南市

鄭俊豪 新竹市　曾思賢 高雄市
蔡淑敏 台中市　袁紹富 台中縣
郭佩珊 台中市　林鈺婷 台中縣

陳靖妙 台中縣　吳承俊 屏東市
蔡淑君 台中縣　邱銓文 高雄市
陳威子 台北縣　田禾樺 台南市
林金樺 台中市　趙啟峰 台北縣
杜勝利 高雄縣　謝子弘 台北市
吳秀醚 台南市　趙峰平 高雄市
李孟水 高雄市　李坤偉 台中縣
陳明軒 台中縣　王森運 台中縣
鍾依婷 新竹市　陳志云 台中市
杜蕙娟 台中市　林佩珊 台南市

王子婷 台北縣　林美湖 台南市
蘇恩如 台南市　賴俊豪 台北市
林宛妤 台北市　曾啟雯 台北市
蔡緒莊 台中市　楊耀宇 台中市
王佩雯 台中縣　魏偉月 台中縣

謝俊言 台南市　謝丹鋒 台中市
鄭瓊均 台中縣

遊戲軟體區

1、第一人稱射擊類

黃瓊琳 屏東市　吳寶嬌 台中縣

駱智凱 台中市　陳民馨 台中市

楊妤霖 新竹市　盧發修 屏東市

呂佳樺 台中市　黃堯威 台中縣

楊燕盈 台中市　林秉順 台南市

李政丞 台中縣　柯家瑋 高雄市

蕭啟如 高雄市　林儒強 高雄市

楊隆江 高雄市　蔡俊宏 高雄市

2、動作類

曾宛君 台中縣　劉彥安 屏東市

陳志和 台北縣　張淑雲 高雄市

蔡振龍 台南市　邱秀亨 高雄市

韓柏翰 台中市　張金雲 台中市

林弘道 新竹市　陳盛彥 台中市

馬宗凱 台中市　賴彥君 台中縣

江揚君 台南市　吳佳穎 台南市

葉俊昇 彰湖縣　吳俊濬 板橋市

劉玉帆 台中市　吳志宏 板橋市

3、模擬類

陳惠如 台中縣　陳立郁 新竹市

黃尚生 彰化縣　陳任劭 彰化縣

鄭明儒 板橋市　林聖傑 彰化縣

劉予筠 彰化縣　蘇姿文 台南市

藍玉強 台中縣　金宗翰 台南市

王肖霄 台中縣　李明哲 彰化縣

高雅文 彰化縣　宋儒浩 彰化縣

林君明 彰化縣　黎英傑 板橋市

李育忠 高雄市　何欣儀 彰化縣

賴彥廷 高雄市　黃淑蓮 板橋市

盧佳瑩 台南市　李鳳花 台南市

陳曉盛 台中縣　韓紫宜 新竹市

黃裕銘 高雄市　林禮昌 高雄市

陳世騫 板橋市　鄭雅昆 彰化縣

張家綱 台東縣　王冠亦 台東縣

4、競速類

陳婷婷 台中縣　洪肇政 台南市

黃慢均 台北市　梁怡伶 台北市

王彥文 台北市　夏昀昌 台中縣

5、軟體區

李千惠 台北市　王裕康 台北市
許俊發 台北市　陳孟云 台北市
陳政憲 板橋市　李俊紫 新竹市
吳育德 板橋市　宋俊榮 台南市

陳秀貞 台南市　黃玉 台中縣
翁凡伯 台中縣　蘇軒勳 台中縣
姚欣怡 板橋市　沈怡妮 高雄市
沈淑芬 高雄市　鐘明睿 高雄市
許耀宇 台東縣　吳貞財 台東縣
鄭欣怡 台東縣　郭冠民 新竹市

林惠婷 台北市　程子豪 台北市
謝童燁 台中縣　祝雅婷 高雄市
張怡君 高雄市　黃鳳珠 台中縣
曾和貫 台中縣　金舒涵 新竹市
林于虹 台北市　廖木鑾 台北市
劉韻如 台東縣　楊朝茂 台南市
劉錄郁 台南市　邱青馨 台南市
黃聖綺 屏東市　王駿玉 屏東市
王子原 屏東市　楊志江 屏東市
余明儒 板橋市　陳乃文 台中縣

6、熱門遊戲軟體區

陳季玟 台中縣　鄭雅昌 新竹市

陳佩琪 台南市　游肇賀 台中縣

郭韋蓉 台北市　張碧君 台南市

歡樂戲谷大放送

中獎名單(列出前50名)

RIT 高雄縣　李安中 台南市
簡宗義 彰化市　邱聖維 台東市
李昕濃 新竹市　陳志欽 台中縣
王偵樺 台中縣　周志文 雲林縣
陳瑋禧 花蓮縣　謝宗融 高雄市
許吉偉 桃園縣　李易帆 台中市
林筠亨 台北縣　劉紘昌 台中縣
陳玄鴻 彰化縣　陳智賢 台南縣
陳志和 台北縣　何僖禎 台南縣
鄭博遠 台中縣　吳郁婷 高雄縣
黃陽 台中縣　林衛成 台北縣
吳恬慈 高雄縣　林彥宇 台南縣
張佳琳 台北縣　吳冠廷 高雄縣
謝子涵 台中縣　張鴻宜 高雄縣
盧馨閣 台北市　洪偉倫 台北縣
林士峰 台北市　黃清茵 高雄市
張天傑 高雄市　范玲華 新竹縣
王偉民 台北縣　張膺文 基隆市
謝坤穎 桃園市　蕭凱琪 台中縣
張哲榮 彰化市　邱俊雄 台北縣
陳志孝 台北縣　陳有余 台中縣
黃永輝 台中縣　陳建全 高雄市
邱裕森 台北市　賴銘祥 台北縣
韓璞勳 台中市　吳靜怡 南投市
鄭兆伸 桃園縣　蘇振銘 台南市

玩online game 吃科學麵
買遊戲點數卡送科學麵

(凡於7 11購買下列(仙境、遊龍、智遊、GASH、通用、大宇、戲谷、大蕃薯、戲胞、WGS、瑪亞、奇蹟、P卡、神州、炸彈超人等遊戲點數卡即可免費贈送一包科學麵)







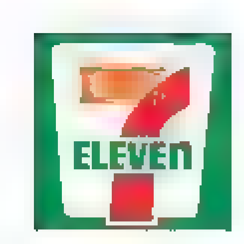












限定於7-11購買點數卡免費送科學麵一包
活動期間10月13日AM01:00~11月9日PM23:00

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

A、軟體世界單獨購
☐訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
☐訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

B、軟體世界+風色幻想三
☐訂閱一年份1650元，掛號寄送1750元
☐訂閱二年份2600元，掛號寄送2800元

C、軟體世界+三國志X
☐訂閱一年份2450元，掛號寄送2550元
☐訂閱二年份3300元，掛號寄送3500元

收件人：__________ ☐先生 ☐小姐
連絡電話：(公)：__________ (宅)：__________
行動電話：__________
訂閱人：☐新訂戶 ☐舊訂戶(訂戶編號：________)
E-mail：__________
收書地址：☐☐☐__________
發票抬頭：__________
信用卡號：__________
信用卡有效期限：西元____年___月止
信用卡別：☐VISA ☐MASTER ☐聯合信用卡
發卡銀行：__________
預購金額：__________元(務必填寫)
授權碼：__________(此行由本公司填寫)

持卡人簽名：__________(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元____年__月__日

我要訂閱雜誌，請於第____期(或__月號)開始寄送
訂閱期數：______期至______期，共_____期

起訂期數：____期(或__月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫。

◎帳戶本人存款此聯不用填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收據 帳號 41941885
戶名 智冠科技股份有限公司
新台幣
寄款人 姓名 通訊處 電話
經辦局收款戳

◎存款交易代號請參見本單背面說明。

收據 帳號 41941885
戶名 智冠科技股份有限公司
新台幣
寄款人 姓名 通訊處 電話
經辦局收款戳

收據號碼：

◎本收據由電腦印錄，寄款人請勿填寫。
◎寄款人請注意背面說明。

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	存款金額	電腦紀錄	經辦局收款戳

寄款人收執聯

為鼓勵讀者訂閱本雜誌，敝刊特地精挑細選出2004下半年最值得推薦的兩款遊戲，配合推出以下特惠方案供各位選擇：



A 軟體世界雜誌單獨購

單價99元

訂閱一年份□原價為1188元
特惠價為1050元
若掛號寄送則為1150元

訂閱二年份□原價為2376元
特惠價為2000元
若掛號寄送則為2200元

B 軟體世界雜誌＋風色幻想三

單價780元

訂閱一年份□原價為1968元
特惠價為1650元
若掛號寄送則為1750元

訂閱二年份□原價為3156元
特惠價為2600元
若掛號寄送則為2800元

《風色幻想三：罪和罰的鎮魂歌》簡介

2004下半年最令人期待的國產RPG大作，由國內知名廠商弘煜科技研發製作，目前高居期待推出排行榜之第一名，不僅是少見的聲光俱佳之強作，而內容更是增加了不少遊戲要素，而劇情內容也值得玩家細細品味。

C 軟體世界雜誌＋三國志X

單價1800元

訂閱一年份□原價為2988元
特惠價為2450元
若掛號寄送則為2550元

訂閱二年份□原價為4176元
特惠價為3300元
若掛號寄送則為3500元

《三國志X》簡介

日本大廠光榮最著名的《三國志》系列之最新強作，也是策略迷不惜代價，但求一套的夢幻經典作品。這次《三國志X》的最大特色，就是針對文官方面所設計的「舌戰」單挑系統，讓諸葛亮、司馬懿等軍師也能像武將一般進行一對一的單挑舌戰。

軟體世界

訂閱優惠專案

◎凡利用本劃撥單，訂閱軟體世界雜誌，即享有各種方案優惠。

▲A、軟體世界雜誌單獨購
□訂閱一年份1050元，掛號寄送1150元
□訂閱二年份2000元，掛號寄送2200元

▲B、軟體世界雜誌+風色幻想三
□訂閱一年份1650元，掛號寄送1750元
□訂閱二年份2600元，掛號寄送2800元

▲C、軟體世界雜誌+三國志X□
□訂閱一年份2450元，掛號寄送2550元
□訂閱二年份3300元，掛號寄送3500元

請由____期（____月份）開始寄送

寄送新雜誌的時間是每月10日，為標準寄書時間。如果出刊日一個禮拜後還沒收到書，請電話通知我們，如寄送遺漏、破損缺頁，我們將立即補寄給你。

24小時傳真熱線（07）8151992　聯絡電話（07）8113907
地址：806高雄市前鎮區擴建路1-16號13F

備註欄

劃撥存款收據收執聯注意事項

一、本收據請妥為保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函交原存款局辦理。
三、本收據各項金額、數字系機器印製，如機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。


棋靈王
邁向北斗盃之路DVD（1片75分鐘）＋
梅澤由香里の圍棋GOGO Special
入門篇＋應用篇（DVD2片＋收藏盒）
原價 1810
專案價 1190元
送



模擬運輸公司
TRANSPORT GIANT
[國際中文版]
運送原料組合加工
製作出更高價值的載送品為你帶來大把的鈔票
策略模擬一向是德國JoWooD公司最擅長的遊戲類型，「模擬運輸公司」是全新系列的作品，遊戲中除了有完整的運輸遊戲畫面外，還提供了組合原料製作產品的遊戲元素，玩家要考慮的不只是載送量，路線和成本，還可以進一步規劃生產的上下游關係，透過運輸相辦法組合出利潤更高的載送品，這種結合製作觀念的運輸樂趣，也正是令許多策略遊戲迷們愛不釋手的地方吧
▲運送的物品包含了乘客、郵件、原料、半成品及成品等等，帶來的獲利各有不同
▲遊戲加入建設的成份，讓玩家自己修路、隧道、橋樑和鐵路！
▲佈滿高樓和未來汽車狂飆的城市裡，跟在玩家駿馬後面的車子，全部要減速配合，別有一番風味！
▲編輯功能－自由調整地形和水陸分配比例、城市、產業數量，一手主導未來的經濟發展程度。
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw
JoWooD Productions

國際中文版
10月16日上市

奇蹟動物園
Zoo Empire

整合了動物園的主題式經營與遊樂園的有趣元素

華裔首席遊戲設計師
Trevor Chan挑戰玩家既有觀念中的動物園主題，
令人驚奇地將動物園與遊樂園的有趣元素做了完美的結合！玩家可以挑選火車和船隻的造型來搭配動物園的風格主題，鋪設鐵軌或造河來設置導覽設施，引導遊客參觀你精心打造的展示區，容易操作的介面讓你為遊客設計出一套貼心的遊覽行程，接著便可以等著看你的遊客排隊等待此生最興奮的旅程了！

遊園車！

遊園船！

▲玩家可調整自己的各項屬性，同時將反應在你的經營成果中。

▲動物，建築和道具三大研發系統，200於種方式討好你的遊客。

◀天氣變化和日夜循環，不但會影響動物園的外觀，也會影響遊戲玩法。


綁架你的心！！
把愛傳出去，魅力加倍！人氣滿分！
只要一顆心、魅力步步昇！
到超人氣的絕代，累積你的超人氣愛心，
朋友越多、魅力值越高
珍品寶物、神秘技能超優惠放送！！
CB1 測試快樂開啓，
人山人海、瘋狂湧入中！
新絕代雙驕
Online
古龍原著改編
tth.gameflier.com
© 2004 智冠科技股份有限公司 © & ℗ Soft-World International Corporation © 2004 遊戲新幹線科技股份有限公司
© 2004 UserJoy Technology Co.,Ltd. © 2004 宇峻科技股份有限公司
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
宇峻科技

魅力天下第一、人氣武林最高的線上遊戲 開心測試中！！

「魅力四射」人氣當紅強強滾

四海之內皆兄弟之魅力值系統，越義氣、越麻吉、越能爭取魅力值，解任務、換珍寶都靠它喔！

「英雄系統」高手大俠幫幫忙

走遍江湖交友廣闊，各路英雄豪傑來助陣！魅力值越高，越能獲得劇情中的重要角色當伴隨喔！

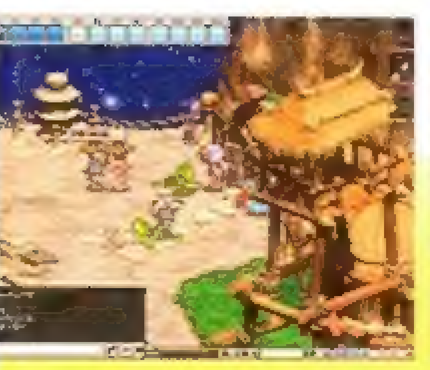
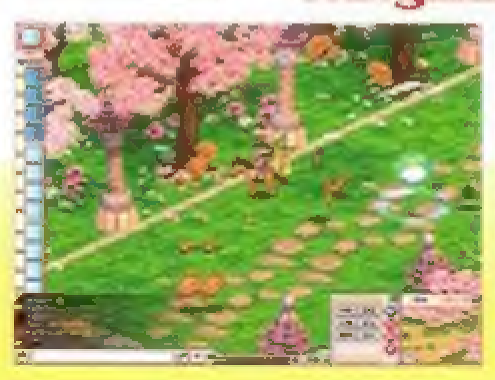
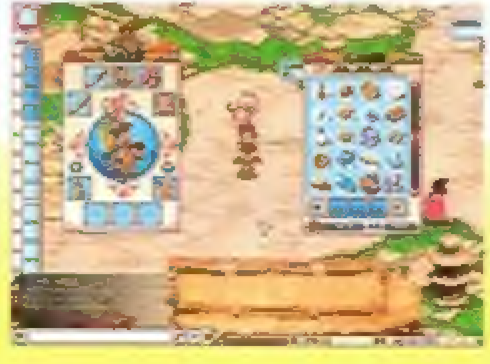
「真元煉化」珍寶奇寵萬萬變

真元在手樂趣無窮，一種真元多重變化，煉化千奇百怪珍貴飾品、鳳毛麟角奇獸愛寵，加持裝備鍛造神兵，樣樣讓你愛不釋手，樂不可支喔

「江湖奇遇」絕代世界團團轉

劇情任務親身體驗絕代情和意！組隊任務呼朋引伴大家一起來！隨機任務條件不同打工不會膩！精采豐富際遇只獻給最特別的你！

遊戲相關訊息，請密切注意官網 **tth.gameflier.com** ◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。





中國人自己的網路遊戲
天下無雙
ELYSIUM ONLINE
天下無雙
中國武俠精髓究極展現
新手快速升級、職業招式馬上擁有，立即享受探險及打怪練招樂趣
四大職業劍宗、詭流、魂門、幻靈，獨具特色各領風騷
全新地圖洞窟挑戰，精、怪、人、靈、魔、獸系大軍等著你來挑戰
帝釋天城、多聞天城、伊舍那天城等著你來攻城掠地當城主領稅收
完整裝備養成系統，鑲嵌、加持、入魂，獨家擁有舉世無雙兵器
獨家職業養成招式練功法，保證打怪練功不無聊
產品內容
新手暢遊30天免費序號一組(限新手註冊使用)
虛擬寶物序號一組(內附銀票2張 + 免死金牌1面 + 迅雷符3張)
天下無雙最新版光碟二片
天下無雙說明書一本
建議售價 79元
闖蕩江湖包
天下無雙官網 http://www.wayi.com.tw/elysium
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
全省各大超商 通通有在賣
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel. +02 5559 0070 Fax. +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw